

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK  
DALAM PEMBELAJARAN TARI DOLANAN ANAK USIA DINI  
MELALUI METODE *BEYOND CENTER AND CIRCLES TIME (BCCT)*  
DI PAUD SEKARSARI SIDOKARTO GODEAN SLEMAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Tari



Oleh :  
**Sekar Cahyaning Purnama**  
NIM 10209241006

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini Melalui Metode Beyond Center and Circles Time (BCCT) di PAUD Sekarsari, Sidokarto, Godean, Sleman* disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.



Yogyakarta, 24 Juli 2014

Pembimbing 1,

Drs. Kusnadi, M.Pd.

NIP 19650813 199101 1 001

Pembimbing 2,

Dra. Trie Wahyuni, M.Pd.

NIP 19600825 198609 2 001

### PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini Melalui Metode Beyond Center and Circles Time (BCCT) di PAUD Sekarsari, Sidokarto, Godean, Sleman* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 20 Agustus 2014 dan di nyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dra. Endang Sutiyati, M.Hum	Ketua Penguji		21/9 2014
Dra. Trie Wahyuni, M.Pd.	Sekretaris Penguji		3/9 2014
Drs. Sumaryadi, M.Pd.	Penguji Utama		2/9/2014
Drs. Kusnadi, M.Pd.	Penguji Pendamping		3/9/ 2014

Yogyakarta, 5 September 2014  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

### PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Sekar Cahyaning Purnama

NIM : 10209241006

Program Studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, penelitian ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Penulis,



Sekar Cahyaning Purnama

## MOTTO

*Pendidikan bisa memberi anda keahlian, tetapi  
pendidikan budaya mampu memberi anda  
martabat*

*- Ellen Key -*

## **Skripsi ini saya persembahkan kepada :**

- Ayahanda Arifin, Bunda Lies tercinta, dan kakakku Petir Lalang Bhawono yang senantiasa memberikan support, semangat, dan kasih sayang dari lahir sampai sekarang.
- Seluruh sahabat setia teman-teman Pendidikan Seni Tari kelas AB angkatan 2010 yang selalu memberi semangat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini Melalui Metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* di PAUD Sekarsari, Sidokarto, Godean, Sleman” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
2. Bpk. Drs. Wien Pudji Priyanto DP,M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menyetujui penelitian ini.
3. Bpk. Drs. Kusnadi, M.Pd.,Dosen Pembimbing 1, yang telah dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing penulis, memberikan arahan, motivasi serta masukan sampai penelitian dan penulisan skripsi ini selesai.
4. Ibu Dra. Trie Wahyuni, M.Pd., Dosen Pembimbing 2, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik,yang telah dengan penuh kesabaran dan perhatian

telah membimbing penulis, memberikan arahan, motivasi serta masukan sampai penelitian dan penulisan skripsi ini selesai.

5. Ibu Dra. Rr. Lies Sri Supeni, Kepala Sekolah PAUD Sekarsari, yang telah memberi tempat untuk mengadakan penelitian di PAUD Sekarsari.
6. Ibu Sri Rahayu dan Ibu Eni Windarti, guru PAUD Sekarsari yang telah memberi banyak informasi mengenai metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)*.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun diharapkan penulis.

Yogyakarta,..... 2014

Penulis,

Sekar Cahyaning Purnama



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	iv
<b>MOTTO.....</b>	v
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xiii
<b>ABSTRAK.....</b>	xiv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
 <b>BAB II TIK DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Kreativitas .....	8
a. Pengertian Kreativitas .....	10
b. Konsep Kreativitas .....	10
c. Makna Pengembangan Kreativitas .....	11
d. Tahap – tahap Perkembangan Kreativitas .....	12
e. Perilaku Kreatif .....	14
2. Pembelajaran Tari Dolanan Anak pada Anak Usia Dini .....	14
a. Pembelajaran .....	14
b. Tari Dolanan Anak .....	16
c. Karakteristik Anak Usia Dini .....	17

3. Metode <i>Beyond Center and Circles Time (BCCT)</i> .....	21
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Setting Penelitian.....	33
B. Prosedur Penelitian.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data.....	42
E. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Situasi Awal .....	47
B. Problematika yang Dihadapi.....	49
C. Hasil Penelitian.....	51
Siklus I.....	51
1. Perencanaan Tindakan.....	51
2. Pelaksanaan Tindakan .....	53
3. Pengamatan.....	61
4. Evaluasi dan Refleksi .....	61
Siklus II.....	65
1. Perencanaan Tindakan .....	65
2. Pelaksanaan Tindakan.....	66
3. Pengamatan.....	74
4. Evaluasi dan Refleksi.....	74
D. Pembahasan.....	77

### **BAB V KESIMPULAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT**

A. Kesimpulan.....	84
B. Rencana Tindak Lanjut.....	85

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	86
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	89
-----------------------	----

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Anak.....	37
Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Kreativitas Kondisi Awal Peserta Didik.....	50
Tabel 3. Waktu Penelitian Siklus I.....	52
Tabel 4. Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Usia Dini Siklus I .....	63
Tabel 5. Waktu Penelitian Siklus II.....	65
Tabel 6. Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Usia Dini Siklus II.....	76
Tabel 7. Data Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	78
Tabel 8. Data Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Setelah dikonversikan dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Tahap Penelitian Tindakan Kelas.....	34
Gambar 2: Mengamati <i>menthok</i> di kandang.....	55
Gambar 3 : Bermain <i>play dough</i> .....	59
Gambar 4: Mewarnai gambar <i>menthok</i> .....	68
Gambar 5 : Grafik Peningkatan Kreativitas Anak .....	81
Gambar 6 : Grafik Nilai per Aspek Peningkatan Kreativitas Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II .....	82
Gambar 7 : Mengamati tingkah laku dan ciri <i>menthok</i> .....	136
Gambar 8: Gerakan <i>nyucuk</i> pada Tarian Dolanan Anak <i>menthok</i> .....	136
Gambar 9: Gerakan <i>tidur</i> pada Tarian Dolanan Anak <i>menthok</i> .....	137
Gambar 10: Gerakan <i>megal-megol</i> pada Tari Dolanan Anak <i>menthok</i> .....	137
Gambar 11: Permainan membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti.....	138
Gambar 12: Permainan kolase.....	138
Gambar 13: Permainan menggunting.....	139
Gambar 14: Permainan <i>play dough</i> .....	139
Gambar 15: Permainan mewarnai.....	140
Gambar 16 : Permainan menggunting gambar <i>menthok</i> dan telur.....	140
Gambar 17: Permainan menempel.....	141
Gambar 18 : Permainan <i>play dough</i> warna.....	141
Gambar 19 : Penerapan metode <i>Beyond Center and Circles Time</i> .....	142
Gambar 20 : Pijakan Setelah Main.....	142
Gambar 21 : Pemberian <i>reward</i> berupa bintang.....	143
Gambar 22 : Pentas seni akhir tahun.....	143
Gambar 23 : PAUD Sekarsari.....	144

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Rencana Kegiatan Harian.....	89
Lampiran 02. Rubrik Penilaian Kreativitas.....	105
Lampiran 03. Lembar Penilaian Pengamatan Peningkatan Kreativitas Kondisi Awal.....	121
Lampiran 04. Lembar Penilaian Pengamatan Peningkatan Kreativitas Siklus I...	123
Lampiran 05. Lembar Penilaian Pengamatan Peningkatan Kreativitas Siklus II...	125
Lampiran 06. Catatan Harian.....	127
Lampiran 07. Uraian Gerakan Tari Dolanan <i>Menthok</i> .....	135
Lampiran 08. Foto - Foto.....	136
Lampiran 09. Surat Ijin Penelitian.....	145

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK  
DALAM PEMBELAJARAN TARI DOLANAN ANAK USIA DINI  
MELALUI METODE *BEYOND CENTER AND CIRCLES TIME* (BCCT)  
DI PAUD SEKARSARI SIDOKARTO GODEAN SLEMAN**

Oleh  
**Sekar Cahyaning Purnama**  
**NIM 10209241006**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circles Time* (BCCT) di PAUD Sekarsari, Sidokarto, Godean, Sleman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di PAUD Sekarsari. Data diperoleh melalui observasi, catatan harian, dan tes penampilan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data aktivitas peserta didik, proses pembelajaran, dan implementasinya melalui metode BCCT. Catatan harian dipergunakan untuk mencatat kejadian luar biasa pada saat pembelajaran berlangsung. Tes penampilan dilakukan diakhir pembelajaran untuk mengevaluasi peningkatan kreativitas anak. Validitas data yang dipergunakan yaitu validitas demokratik dan validitas proses. Validitas demokratik adalah validitas yang ditunjukkan oleh adanya kerjasama antara kolaborator, observer, peneliti, subjek peneliti. Validitas proses adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data melalui analisis proses dan analisis hasil. Analisis proses adalah analisis terhadap data yang diambil pada saat proses pembelajaran. Analisis hasil adalah analisis terhadap data yang diambil dari hasil penilaian tes penampilan yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Penilaian peningkatan kreativitas dapat dilihat dari data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian peningkatan kreativitas anak mempunyai tingkat keberhasilan, jika telah memenuhi nilai rata-rata 51 dan dinyatakan berkembang sesuai harapan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode BCCT dapat ditingkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran tari dolanan anak. Secara kualitatif, peserta didik mampu memahami dan melaksanakan perintah berupa *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *sensitivity*. Pada aspek *elaboration* hanya 2 peserta didik yang mampu menciptakan pemecahan masalah secara nyata. Sedangkan data kuantitatif menunjukkan siklus I dan siklus II mulai dikenalkan BCCT, pembelajaran tari *dolanan* anak terjadi peningkatan kreativitas. Hal ini terlihat pada kondisi awal skor 42, kriteria keberhasilan mulai muncul sedangkan siklus II rata-rata skor 63 kriteria keberhasilan berkembang sesuai harapan. Ada satu aspek belum berkembang yaitu *elaboration*. Kondisi awal dan siklus I skor 25, siklus II skor 28. Peningkatan kreativitas anak telah memenuhi nilai rata-rata 51 berkembang sesuai harapan.

***Kata kunci : Peningkatan kreativitas anak, Tari dolanan anak usia dini***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan masa emas perkembangan otak anak. Pada masa itu terjadi lonjakan yang luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Untuk meningkatkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan asupan gizi, perlindungan kesehatan, pengasuhan dan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Permendiknas no. 58 tahun 2009 dinyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik.

Menurut pendapat Bloom (Santoso, 2012: 1.3) menyebutkan bahwa pendidikan sejak usia dini penting sekali sebab perkembangan mental yang meliputi perkembangan intelegensi, kepribadian, dan tingkah laku sosial berlaku cepat pada usia dini. Sedangkan Atmodiwirjo (dalam Gunarsa, 2008: 11) fase perkembangan yang terjadi pada anak usia dini atau pra sekolah adalah fase perkembangan motorik, perkembangan bahasa dan berpikir, dan perkembangan sosial. Pada masa ini anak ingin melakukan bermacam-macam yang berhubungan dengan fantasi dan kreasi dalam bermain.

Anak secara alamiah perkembangannya berbeda-beda, baik dalam intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, maupun keadaan jasmani dan keadaan sosial. Anak secara alamiah mencoba mengartikan semua pengalaman. Sebagai hasilnya, apa yang berarti selalu mudah dipelajari, dimengerti, dan diingat. Anak yang berbeda mencapai hasil belajar yang berbeda dari pengalaman yang sama. Anak-anak belajar paling baik ketika kebutuhan fisik mereka terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis.

Perkembangan anak berlangsung sejak terjadi konsepsi yaitu sejak masih dalam kandungan sampai akhir hayat. Menurut Lerner & Hultsch (dalam Santoso, 2012: 1.11) dinyatakan bahwa perkembangan manusia sesungguhnya berlangsung sepanjang kehidupan mulai dari saat konsepsi sampai dengan saat kematian. Selain itu, dinyatakan juga bahwa perkembangan manusia merupakan perubahan berkesinambungan yang terjadi secara berangsur-angsur. Namun demikian, perubahan tersebut dapat juga terjadi secara tiba-tiba yang menyebabkan suatu ketidakseimbangan.

Menurut Kail (Hildayani, 2011) dinyatakan bahwa manusia membutuhkan waktu lebih lama untuk menjadi matang secara fisik-motorik dibandingkan dengan makhluk lain. Perkembangan ini memegang peranan sama pentingnya dengan perkembangan kognisi, perilaku sosial, dan kepribadian. Hal ini anak terlibat pada permainan sehingga anak lebih percaya diri serta dapat melakukan sendiri apa yang dia inginkan.



Semakin bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2008), rangsangan pendidikan di luar rumah sudah dapat dimulai setelah anak berusia 6 bulan bahkan sejak anak usia 3 bulan. Salah satu hal terpenting yang diperlukan anak usia dini adalah kebutuhan untuk berekspresi estetik melalui pelajaran Seni Budaya.

Pembelajaran Seni Budaya berupa tari dolanan anak dimasukkan dalam kurikulum sekolah karena keunikan, kemaknaan, dan kemanfaatan bagi perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “Belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni”.

Dalam menu generik atau kurikulum PAUD (Dirjen PLS dan Diknas, 2002) disebutkan bahwa pelajaran seni tari merupakan bagian pelajaran Seni Budaya. PAUD dapat menyelenggarakan Seni Budaya yang sesuai dengan kemampuan pendidik yang tersedia. Pendidik diberi kebebasan dalam mengembangkan materi pembelajaran. Secara garis besar, pelajaran seni dalam menu generik mencakup 2 aspek yaitu apresiasi dan ekspresi materi pelajaran seni budaya (seni tari).

Pengembangan kebudayaan nasional ditujukan ke arah suatu peradaban yang mencerminkan cita-cita bangsa Indonesia. Namun, untuk mewujudkan peradaban tersebut diperlukan nilai khusus yang bernama kreativitas. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari pemecahan baru terhadap

suatu masalah. Nilai ini bersifat mendorong ke arah pengembangan segenap potensi kebudayaan dalam mewujudkan peradaban yang khas.

Pendidikan budaya dalam permainan anak tradisional merupakan hasil karya manusia. Sedangkan kebudayaan menurut Koentjaraningrat (dalam Munawaroh, 2011) adalah seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik sendiri dengan proses belajar atau pendidikan.

Dalam metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)*, khususnya dalam pembelajaran tari dolanan anak, kegiatan gerak tari sangat melekat erat dalam pembelajaran anak usia dini. Aktivitas yang dilakukan dengan gerak tari melalui irama lagu diharapkan akan melatih kepekaan terhadap perkembangan motorik, rasa percaya diri, untuk melatih keberanian, dan meningkatkan kreativitas anak. Metode *BCCT* merupakan “metode sentra dan saat lingkaran” yang merupakan pendekatan PAUD dikembangkan oleh *Creative Center For Childhood Research and Training* yang berkedudukan di Amerika Serikat. Indonesia memperoleh contoh dimana penerapannya dapat dilaksanakan secara bertahap dan dapat dimodifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi.

Namun, fakta menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi berdasarkan pengamatan terhadap anak usia dini di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman dan berdasarkan informasi dari pengelola adalah sebagai berikut :

- a) Kurangnya kreativitas pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran tari dolanan anak yang mengakibatkan anak kurang bersemangat menirukan gerakan, dan sulit menghafal gerakan tari.

- b) Masih banyak anak yang merasa malu dan takut ketika ibu gurunya meminta untuk bergerak sesuai irama gerak. Padahal dengan materi tari anak dapat menyalurkan, mengendalikan, menimbulkan rasa senang, gembira dan lincah. Hal ini sangat berkaitan erat dengan perkembangan psikomotorik anak.
- c) Masih kurangnya ketersediaan alat dan media pembelajaran tari anak melalui alat musik, CD interaktif, DVD, maupun komputer.
- d) Dalam pembelajaran di PAUD rentang usianya 3-4 tahun sehingga masing-masing anak mempunyai tingkat kemampuan motorik yang berbeda

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan metode baru yang dapat memberikan peluang tumbuhnya kreativitas, keberanian, dan mengakomodasi perbedaan individual anak. Metode yang diajukan oleh peneliti adalah metode *BCCT*.

Penggunaan metode *BCCT* mempunyai keuntungan lebih menyenangkan, serta dapat menjadi wahana berfikir aktif dan kreatif, bukan mencontoh atau menghafal. Peneliti berharap melalui metode *BCCT* pendidik mampu meningkatkan kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari sangatlah penting untuk dipecahkan dilihat dari segi waktu, biaya, dan daya dukung lainnya sehingga dapat memperlancar pembelajaran tari. Dalam penelitian ini tindakan yang paling tepat diberikan adalah memberikan metode yang cocok kepada peserta didik dan harus sesuai dengan pengamatan nyata yang ada di lapangan.

Bertumpu pada masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini

melalui metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* di Paud Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang seperti di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circle Time ( BCCT )* di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* dapat di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis
  - a. Bagi peserta didik:
    - 1) Dapat mengembangkan kreativitas peserta didik.
    - 2) Peserta didik termotivasi dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran tari dolanan anak usia dini.
    - 3) Menambah pengalaman baru bagi peserta didik.
  - b. Bagi pendidik :
    - 1) Untuk menambah khasanah ilmu bagi pendidik di PAUD.

- 2) Untuk memotivasi para pendidik PAUD khususnya, agar terus berusaha memberikan model pembelajarannya kepada anak didiknya menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat menyenangkan dan tidak monoton.

2. Secara praktis :

Bagi sekolah :

- a. Dapat meningkatkan kreativitas dan kinerja pendidik dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.
- b. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah.

## **BAB II**

### **TIK DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2013 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Secara eksplisit dinyatakan pada tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan prasekolah sampai di perguruan tinggi kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan, dan ditingkatkan, di samping dikembangkannya kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Peningkatan kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang berakhir terbuka, penjajakan, dan kemungkinan membuat

pilihan. Setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapat kesempatan atau tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi perkembangannya potensi kreatif.

Supriadi (dalam Rachmawati, 2010: 13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas juga merupakan kemampuan berpikir yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, yang ditandai oleh suksesi, dikontinuitas, diversifikasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan. Sedangkan menurut Clark Moustakis (Munandar, 2012: 18) menyatakan kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Semiawan (Rachmawati, 2010: 14) dinyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya setiap anak memiliki bakat kreativitas dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda

## **b. Konsep Kreativitas**

Kreativitas dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu ke perilaku kreatif. Rhodes (dalam Munandar, 2012: 20)

menyebukan empat definisi tentang kreativitas yaitu “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat definisi ini saling berkaitan yaitu pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan (*press* dari lingkungan), menghasilkan produk kreatif. Secara terperinci definisi masing–masing adalah sebagai berikut :

1) Definisi pribadi.

“*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya (Hulbeck dalam Munandar, 2012: 20).

2) Definisi proses.

Tokoh yang mempopulerkan definisi ini adalah Torrance yang menyatakan bahwa

“.....*the process of 1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; 3) evaluating and testing these guesses and hypotheses; 4) possibly revising and retesting them; and finally 5) communicating the result* (dalam Munandar, 2012: 21).

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan penyampaian hasil.

3) Definisi produk.

Tokohnya adalah Rogers yang mengemukakan mengemukakan kriteria untuk produk kreatif ialah : (a) produk itu harus nyata (*observable*), (b) produk itu harus baru, dan (c) produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya (dalam Munandar, 2012: 21-22).



Pada definisi produk menekankan bahwa perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri psikologis yang berinteraksi dari hasil berpikir intelegensi (memperoleh pengetahuan dan pengembangan keterampilan) manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental sampai timbul konfigurasi. Konfigurasi ini berupa gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi, atau bentuk.

#### 4) Definisi *press*.

Tokohnya adalah Simpson yang menyatakan bahwa kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “*the inisiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”(Munandar, 2012: 22). Mengenai *press* dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi, dan menekankan kreativitas dan inovasi.

Kreativitas anak dapat terwujud melalui dorongan dalam diri individu (motivasi instrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Setiap anak dalam mewujudkan potensinya dapat mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer dari kreativitas ketika individu membentuk hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sendiri.

### c. Makna Pengembangan Kreativitas

Saat ini ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya baik yang bersifat konstruktif maupun destruktif. Suatu adaptasi kreatif merupakan suatu alternatif bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk mengikuti perubahan yang terjadi, dan menghadapi problema yang semakin kompleks. Dalam kaitannya

dengan itu, perlu dipikirkan dan dibentuk cara-cara baru atau diubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat “*survive*” dan tidak hanyut dalam persaingan antar bangsa.

Menurut Munandar (2012: 31) dinyatakan bahwa kreativitas perlu dipupuk sejak dini, dengan alasan sebagai berikut :

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 4) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas seluruh umat manusia.

#### **d. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas**

Menurut Munandar (2012: 39) berdasarkan teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya “*The Art of Thought*” dinyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahapan, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Aktivitas yang terjadi pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:

### (1) Persiapan

Pada tahapan ini, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

### (2) Inkubasi

Tahapan kedua merupakan kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa peserta didik tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam prasadar.

### (3) Iluminasi

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saati timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beerta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

### (4) Verifikasi

Tahapan verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kreatif (divergen) yaitu operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, kelenturan, orasionalitas, elaborasi, dan kolaborasi. Sedangkan pemikiran kritis (konvergen) berorientasi pada satu jawaban yang baik atau benar sebagaimana yang dituntut oleh soal-soal ujian pada umumnya.

### **e. Perilaku Kreatif**

Menurut Guilford (dalam Nursisto, 1999: 31-32), kreativitas melibatkan proses berfikir secara divergen. Sedangkan Parnes (dalam Nursisto, 1999) dinyatakan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkit melalui masalah yang memacu pada lima perilaku kreatif sebagai berikut : (a) *fluency* (kelancaran), (b) *flexibility* (keluwesan), (c) *elaboration* (keterperincian), (d) *originality* (keaslian), dan (e) *sensitivity* (kepekaan).

*Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori bisa. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. *Originalty* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

## **2. Pembelajaran Tari Dolanan Anak pada Anak Usia Dini**

### **a. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu istilah baru yang biasa digunakan untuk menunjukkan kegiatan pendidik dan peserta didik. Suatu istilah pembelajaran menurut Geagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2012) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Sedangkan pada

Undang-Undang Sisdiknas pasal 1 butir 20 No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas belajar dan mengajar dengan pengelolaan yang telah tersusun dan terprogram untuk mencapai suatu tingkatan perubahan tingkah laku dalam diri manusia sebagai hasil dari suatu pengalaman dalam pengembangan diri anak.

Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik. Unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar baik pendidik secara perorangan, atau kolektif dalam suatu sistem merupakan ciri utama dari pembelajaran. Interaksi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, peserta didik lainnya, media atau sumber belajar lainnya harus ada unsur sengaja diprogramkan.

Pada kegiatan pembelajaran mengacu pendekatan strategi menggunakan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan media sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Proses pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan kemampuan, membangun watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa

#### **b. Tari Dolanan Anak**

*Dolanan* secara etimologis berasal dari kata dasar *dolan* yang mendapat akhiran *-an*. *Dolan* berarti bermain. Sedangkan *dolanan* memiliki dua pengertian,

pertama kata *dolanan* sebagai kata kerja yang bermain. Kedua, *dolanan* anak dapat diartikan sebagai permainan anak (Purwaningsih, 2006: 40).

Permainan tradisional anak atau yang disebut dengan dolanan anak-anak merupakan aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Pelestarian adalah menjaga agar permainan tradisional anak tetap ada, akan lebih baik jika permainan tradisional anak tetap hidup di masyarakat dan diupayakan permainan itu tidak statis.

Kata permainan berasal dari kata “main” artinya melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Berarti suatu permainan harus dapat menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelaku atau anak. Apabila permainan tidak member rasa senang bagi pemainnya tidak lagi disebut sebagai permainan.

Ki Hajar Dewantara dalam artikelnya yang berjudul *Tentang Frobel dan Metodenya* (Purwaningsih, 2006: 41) mengatakan bahwa perlu syarat-syarat permainan khususnya yang bertujuan untuk pendidikan antara lain: (1) permainan harus menggembarakan anak karena kegembiraan adalah pupuk bagi tumbuhnya jiwa; (2) permainan harus memberi kesempatan pada anak untuk berfantasi dan harus mengandung tantangan sehingga merangsang daya kreativitas anak; (3) permainan hendaknya mengandung unsur keindahan atau nilai seni; dan (4) permainan anak harus mengandung isi yang mendidik kearah ketertiban, kedisiplinan, sportivitas dan kebersamaan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 1995) kata tradisional berasal dari kata dasar “tradisi” artinya adat kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan. Sedangkan kata tradisional artinya sikap dan cara berpikir

serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.

Dari beberapa pengertian di atas permainan anak atau *dolanan* anak adalah segala bentuk permainan yang sudah ada dan merupakan aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan mulai sejak dahulu secara turun temurun serta dari generasi ke generasi.

Pengertian tari anak-anak dapat dipahami dari aspek peragawi (penari), yaitu sangat jelas menunjuk pada usia “anak-anak”, artinya bukan penari “dewasa”. Dengan demikian, perlakuan dan materi bahan ajar harus disesuaikan dengan kondisi, antara lain, yaitu mempertimbangkan tingkat daya tangkap, kemampuan sistem mekanisasi tubuh, kemampuan intelektual, serta jangkauan imajinasi. Tari anak-anak adalah tari yang diperagakan oleh anak-anak pada rentang usia sekolah TK dan SD. Pada aspek penyajiannya membawakan berbagai aspek tematik yang berkisar pada kemampuan teknik dan daya jangkau penghayatan anak-anak. Dengan demikian tari *dolanan* anak adalah sebuah bentuk tarian permainan yang diperuntukan anak-anak.

### **c. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini secara alamiah pada perkembangannya berbeda satu dengan yang lain baik dalam bidang intlegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosional, keadaan jasmani, maupun keadaan sosial. Secara alamiah anak usia dini berusaha mencoba mengartikan semua bentuk pengalaman. Hasilnya adalah

apa yang berharga bagi anak selalu lebih mudah dipelajari, dimengerti, dan diingat.

Pada pertumbuhan anak usia dini terdapat perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak yang sehat. Dilihat dari hasil pertumbuhan dapat berwujud bertambahnya ukuran-ukuran kuantitatif badan anak. Dengan demikian, pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara berurutan mencakup masa bayi, masa kanak-kanak, masa sekolah, remaja, masa prapubertas, masa pubertas, dan masa dewasa.

Pada karakteristik anak usia dini akan terbentuk kejujuran, tanggung jawab, ketekunan, dan kerja keras yang menentukan kualitas anak. Karakteristik anak usia dini ditandai dengan semakin berkembangnya informasi dan teknologi yang berdampak pada pola pikir dan tingkah laku. Pada pembentukan karakteristik anak usia dini, perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan suatu perilaku kehidupan sosial psikologi manusia yang harmonis. Menurut Havinghurst (Santoso, 2012: 1.13) dinyatakan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan tugas yang harus dipelajari, dijalani, dan dikuasai oleh setiap individu dalam perjalanan hidupnya. Tugas perkembangan tersebut dikaitkan dengan fungsi belajar karena pada hakikatnya perkembangan kehidupan manusia dipandang sebagai upaya mempelajari norma kehidupan.

Menurut Thomas Licon (dalam Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga, 2013) dinyatakan bahwa karakteristik anak usia dini terdiri dari tiga bagian yang saling terkait antara lain : moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral*



*feeling*), dan perilaku bermoral. Artinya anak usia dini yang mempunyai karakter merupakan individu yang mengetahui tentang kebaikan (*knowing the good*), menginginkan dan mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*acting the good*). Anak usia dini didukung seluruh potensi anak sehingga menjadi kemampuan aktual (kompetensi). Adapun potensi yang dikembangkan yaitu mencakup : a) moral dan nilai-nilai keagamaan; b) fisik- motorik; c) bahasa; d) kognitif; e) sosial-emosional; dan g) seni.

Perkembangan anak usia dini merupakan perubahan berkesinambungan yang terjadi secara berangsur-angsur, namun perubahan tersebut juga dapat terjadi secara tiba-tiba yang menyebabkan suatu ketidakseimbangan. Karakteristik perkembangan anak menurut Myers dalam buku dasar-dasar pendidikan TK (Santoso, 2012: 1.11) menyatakan bahwa: (1) perkembangan bersifat multidimensional yang meliputi perkembangan dimensi fisik, kognitif, dan sosial; (2) perkembangan bersifat integral, menyeluruh dan antar dimensi saling berkaitan; (3) perkembangan berlangsung secara berkesinambungan. Proses perkembangan sejak masa prenatal sampai akhir hayat; (4) perkembangan muncul akibat dari interaksi; perkembangan terjadi jika seorang merespon terhadap belajar dari atau mencari afeksi dari lingkungan biofisik maupun sosialnya; dan (5) perkembangan itu terpola tetapi unik bagi setiap orang. Semua anak berkembang mengikuti tahapan atau garis besar perkembangan manusia, namun laju dan kualitas perkembangan itu sendiri berbeda untuk setiap orang.

Menurut Piaget (Sujiono, 2011) dinyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 2-7 tahun merupakan tahap praoperasional. Anak dapat memanipulasi objek simbol termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura-pura ketika bermain.

Pada anak usia dini, anak belum mampu memusatkan perhatiannya pada dua dimensi yang berbeda secara serempak. Menurut Vygotsky (Sujiono, 2011) proses kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah adalah saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Dalam lingkungan budaya yang lebih maju dan berkembang pesat pengetahuan anak semakin kompleks dan bergerak dari batas aktual menjadi batas potensial. Hal ini berarti kemampuan anak akan berkembang di atas rata-rata teman seusianya karena ia mendapat stimulus yang lebih banyak dan lebih dulu dari lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, kegiatan pada anak usia 0- 7 tahun memasuki periode yang ditujukan untuk melatih alat dria anak terhadap dunia luar agar anak mengenal dan memiliki pengalaman terhadap alam di luar dirinya. Melalui pengenalan ini anak dapat belajar mendengar, melihat, meraba, dan mencicipi rasa. Oleh karena itu, apabila hasil latihannya bagus maka setelah dewasa, anak akan menjadi manusia yang peka, unggul, dan terampil.

### **3. Metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)***

Metode Pembelajaran menurut Sudjana adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Usman menyatakan bahwa, “metode pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu” (dalam Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2006).

Salah satu metode yang direkomendasikan oleh Direktorat PAUD adalah model sentra dan saat lingkaran atau pendekatan *Beyond Center and Circle Time (BCCT)*. Metode ini ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak, memandang bermain sebagai wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran anak, disamping menyenangkan dalam bermain dalam seting pendidikan dapat menjadi wahana untuk berfikir aktif dan kreatif dengan menggali pengalamannya sendiri bukan sekedar mencontoh atau menghafal.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *BCCT* adalah suatu kombinasi dari pokok bahasan mengenai belajar untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru antara pendidik dan peserta didik.

Teori yang mendukung pendekatan *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* adalah teori Maslow, teori Erikson, teori Neuroscience, teori Jean Piaget, teori Vygotsky, teori Gardner, dan teori Sara Samilansky. Teori metode *BCCT*

(dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2006) ini dapat dinyatakan sebagai berikut.

#### (1) Teori Maslow

Teori ini menjelaskan tentang kebutuhan manusia. Pada dasarnya membantu anak terpenuhi kebutuhan fisik, non fisik, dan membantu konsep diri positif. Dalam aplikasinya pendidikan yang holistik dengan layanan peningkatan gizi dan kesehatan serta meningkatkan atmosfer lingkungan yang aman, nyaman, menghargai, memahami keunikan individu, dan membolehkan anak berkreasi.

#### (2) Teori Erikson

Teori ini tentang garis waktu perkembangan anak. Intinya membangun konsep diri anak, memotivasi anak untuk bereksperimen, eksplorasi, dan membangun motivasi intrinsik.

- a. Aplikasi kepercayaan Vs ketidakpercayaan meliputi: mengembangkan hubungan positif setiap anak; membangun jadwal konsisten; menginformasikan rencana dan hal-hal yang akan dilakukan.
- b. Aplikasi otonomi Vs ragu-ragu : menata lingkungan dan alat main yang memungkinkan anak menggunakan dan menyimpan kembali anak main; menyiapkan alat dan bahan main yang mendukung dan menantang kemampuan anak; membantu anak untuk mengekspresikan perasaannya saat main pembangunan; mendukung anak dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya; memotivasi anak untuk membangun kemampuan permulaan dan akhir.

- c. Aplikasi insiatif Vs rasa bersalah : menyediakan untuk memilih mainan; menyediakan bahan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan daya kreativitasnya; membolehkan anak secara bebas melakukan eksplorasi terhadap lingkungan; mengijinkan anak untuk kotor selama bermain.

### (3) Teori Neoroscience

Pada intinya adalah perkembangan dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan (*nature and nature*). Otak manusia berkembang sebagai hasil pengalaman belajar yang dibentuk dan diperkuat dengan belajar yang berulang. Otak memiliki sensitif yang sangat tepat untuk pembelajaran. Emosi, nutrisi, kesehatan, dan kegiatan fisik mempengaruhi kemampuan belajar.

Aplikasinya dapat dilihat sebagai berikut : semua anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang kaya dari lingkungan yang mendukung; anak didukung untuk mendapatkan ketrampilan dan pengetahuan baru dengan densitas (ragam atau jenis main) yang bisa dipilih dan intensitas (waktu yang dibutuhkan) untuk main yang cukup; lingkungan dan iklim yang menyenangkan; aktivitas di luar ruangan yang memungkinkan anak bergerak leluasa merupakan hal yang penting; perkembangan kemampuan sosial, bahasa, dan tari merupakan keterampilan penting yang anak pelajari selama usia dini.

### (4) Teori Jean Piaget

Teori menerangkan tentang perkembangan kognitif. Pada intinya anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dirinya dan melalui empat tahap perkembangan kognitif antara lain :

- 1) Tahap sensorimotor sejak lahir sampai 2 tahun.

- 2) Tahap praoperasional usia 2 – 7 tahun.
- 3) Tahap operasional konkrit usia 7 – 11 tahun.
- 4) Tahap operasional formal usia 11 sampai dewasa.

Tahap perkembangan anak usia dini adalah sensorimotor, praoperasional, berpikir logis, dan *reasoning* (pemikiran) dapat diaplikasikan sebagai berikut : memberi banyak kesempatan untuk bereksplorasi dengan obyek konkrit; menyediakan alat dan bahan dengan berbagai warna, bentuk, ukuran; menata alat main sesuai bentuk dan ukuran; mengembangkan bahasa dengan mendeskripsikan sesuai dengan yang terasa pada indera.

#### (5) Teori Vygotsky

Teori Vygotsky menerangkan tentang perkembangan sosial. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Interaksi sosial anak dengan orang dewasa yang lebih terampil adalah penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif, juga dapat ditingkatkan lewat pijakan yang tepat.

Teori ini dapat diaplikasikan sebagai berikut : menciptakan lingkungan kelas sebagai kumpulan masyarakat yang mendukung interaksi sosial; menjadi modeling, motivator, dan fasilitator bagi anak; membangun hubungan dengan anak atau kelompok; pendidik harus memiliki pijakan yang tepat; observasi dan dokumentasi untuk memahami perkembangan setiap anak.

#### (6) Teori Gardner

Gardner menjelaskan tentang kecerdasan majemuk. Setiap manusia mengembangkan keterampilan penting untuk cara hidupnya. Mereka akan menggunakan caranya masing-masing untuk meningkatkan keterampilannya.

Teori ini dapat diaplikasikan sebagai berikut: menghargai perbedaan kemampuan anak sebagai kecerdasan anak; menyediakan kesempatan bagi anak untuk memilih kegiatan main yang sesuai dengan minat bakatnya; dan menggunakan area sebagai interaksi kegiatan dengan dilengkapi bahan dan alat yang beragam.

#### (7) Teori Sara Samilansky

Teori ini menjelaskan bahwa jenis main dan perkembangan kemampuan main anak berdasarkan jenis main. Pada dasarnya ada empat yaitu fungsional/sensorimotor, *constructive*/pembangunan, *dramatic play*/main peran, permainan dengan aturan.

Aplikasinya dari teori ini adalah : menyediakan bahan dan alat main yang beragam untuk mendukung tiga jenis main; mendukung gagasan anak dengan mendeskripsikan apa yang dilakukan anak dan mengajukan pertanyaan untuk merangsang anak memikirkan apa yang sedang, telah, dan akan dilakukan; membolehkan anak untuk bermain sesuai dengan aturan yang dibuatnya untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama.

Metode *BCCT* ini memiliki ciri dalam pembelajarannya yaitu sentra dan saat lingkaran yang mempunyai 4 pijakan antara lain : pijakan lingkungan main, pijakan pengalaman sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main.

Adapun prinsip - prinsip pendekatan yang digunakan dalam *BCCT* adalah:

##### 1) Prinsip pendekatan sentra sebagai berikut :

Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik. Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk

merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk 4 jenis pijakan. Menempatkan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran.

2) Standar operasional pendekatan *BCCT*.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *BCCT* adalah

- a. Pendidik menata lingkungan main sebagai pijakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak.
- b. Salah satu pendidik bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas dahulu.
- c. Semua anak mengikuti main pembukaan dengan bimbingan pendidik.
- d. Pendidik memberi waktu untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran.
- e. Peserta didik masuk ke kelompok masing-masing dibimbing oleh pendidik.
- f. Pendidik duduk bersama anak didik membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman sebelum main.
- g. Pendidik memberi waktu yang cukup untuk kegiatan sentra.
- h. Selama peserta didik di sentra pendidik memberi pijakan.
- i. Pendidik dan peserta didik membereskan tempat main.
- j. Pendidik memberi waktu untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran.
- k. Pendidik duduk bersama anak didik membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman setelah main.



- l. Pendidik bersama peserta didik makan bekal yang dibawa.
- m. Penutup
- n. Peserta didik pulang secara bergiliran.

Keunggulan metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* adalah : kurikulumnya diarahkan untuk membangun berbagai pengetahuan anak yang digali sendiri melalui variasi pengalaman main di sentra-sentra kegiatan sehingga mendorong kreativitas anak; pendidik lebih berperan sebagai perancang, pendukung, penilai dengan mengkondisikan setiap anak untuk berperan aktif; pembelajaran bersifat individual sehingga rancangan, dukungan, dan penilaian disesuaikan dengan potensi tingkat perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak. Semua tahapan perkembangan anak telah dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga dapat dijadikan panduan untuk penilaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan sebelum, sesaat, dan sesudah main sehingga dapat dijadikan panduan bagi pendidik pemula. Masing-masing anak memperoleh dukungan untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri tanpa harus takut membuat kesalahan. Setiap tahap perkembangan bermain anak sudah dirumuskan secara jelas, sehingga dapat dijadikan pijakan bagi pendidik dalam melakukan penilaian perkembangan anak. Dan penerapannya tidak bersifat kaku, melainkan dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

## B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang membahas tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memang sudah ada sebelumnya. Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Yulianti Sugiarti Isminingsih (2008) dengan judul “*Pengembangan Model Pembelajaran Seni Tari Melalui Metode Stimulasi di Taman PAUD “Roemah Kita” Popongan Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta*” diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam menghafalkan gerakan, memadukan irama, dan hitungan yang dilakukan melalui pembelajaran seni tari dengan metode stimulasi. Hal ini dapat dilihat dalam proses eksplorasi alam sekitar Taman PAUD “Roemah Kita” dan improvisasi menirukan gerakan binatang, peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam menemukan gerakan lalu menirukannya dan memunculkan ketertarikan mereka dalam menirukan binatang yang dilihat sebagai suatu tarian.

Penelitian dari Samiyati (2006) dengan judul “*Peningkatan Kreativitas Anak Pra- Sekolah Melalui Pembelajaran Seni Tari Dengan Metode Mimetik di TK ABA Sumberadi*” diperoleh kesimpulan penerapan praktek tari dengan metode mimetik dapat meningkatkan kreativitas anak pra-sekolah. Sedangkan ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *sensitivity*. Sedangkan aspek *originality* tidak dapat ditingkatkan secara optimal. Hal ini disebabkan peserta didik TK ABA relatif masih mudah terpengaruh dengan teman sehingga belum dapat menghasilkan sesuatu dalam diri anak sendiri secara optimal. *Elaboration* belum dapat ditingkatkan karena aspek ini membutuhkan sarana dan prasarana yang banyak serta dirasakan kurang tepat.

Skripsi yang disusun oleh S. Yuni Puspitosari (2008) dengan judul *“Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas VII SMPN 1 Nggronggot Kabupaten Nganjuk Jawa Timur Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Pendekatan Apresiasi”* dianggap relevan dengan penelitian peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circle Time (BCCT)* di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman karena penelitian tindakan kelas ini menunjukkan peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni tari dan pemahaman karya seni melalui kegiatan apresiasi yang diwujudkan dengan media gerak. Bukan hanya kreativitas peserta didik saja tetapi pendidik juga harus kreatif.

Dari penjelasan tersebut, peneliti menganggap bahwa penelitian tentang *“Peningkatan Kreativitas Anak Pra- Sekolah Melalui Pembelajaran Seni Tari Dengan Metode Mimetik di TK ABA Sumberadi”* dan *” Pengembangan Model Pembelajaran Seni Tari Melalui Metode Stimulasi di Taman PAUD “Roemah Kita” Popongan Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta”* dianggap relevan penelitian dengan Peningkatan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini Melalui Metode *Beyond Center and Circle Time (BCCT)* di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman.

### C. Kerangka Berpikir

Peningkatan kreativitas merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang yang telah melakukan serangkaian kegiatan, usaha, atau pekerjaan. Jadi yang dimaksud dengan meningkatkan kreativitas anak adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan belajar.

Penggunaan metode *BCCT* pada proses mengajar serta memberi rangsangan kepada peserta didik untuk belajar lebih kreatif, karena peserta didik dituntut untuk berfikir dan melibatkan diri dalam memikirkan proses-proses yang dicontohkan. Di samping itu, peserta didik dapat menterjemahkan isi pesan atau memahami materi pelajaran sesuai dengan pola pikirnya dan peserta didik dirangsang untuk mengembangkan ide-idenya sendiri. Dengan demikian peserta didik tidak menjadi seorang manusia yang kaku atau *ototarian*, serta anak didik yang hanya diam saja melainkan peserta didik menjadi seorang yang kreatif dan produktif.

Pada hekekatnya tujuan pembelajaran tari dolanan anak adalah menuntut kegiatan yang bervariasi kearah belajar secara berkesinambungan dan mandiri. Dengan pendekatan *BCCT* diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya iklim pengajaran yang lebih kondusif, tersalurnya umpan balik dari peserta didik, proses belajar mengajar yang berlangsung dialogis, dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

Selama ini boleh dikatakan pemanfaatan kreativitas anak melalui tari dolanan anak dengan metode *BCCT* dalam proses belajar mengajar pada anak usia dini di setiap jenjang pendidikan masih kurang optimal sehingga dapat

menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Pemanfaatan metode *BCCT* tidak terbatas pada peranannya sebagai alat bantu, tetapi lebih dari itu metode pembelajaran dapat dijadikan sebagai komponen sistem pengajaran sekolah. Dengan kata lain, peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan dengan menggunakan metode *BCCT* perlu ditempatkan sejajar dengan komponen pengajaran seperti : pendidik, peserta didik, menu generik, sarana fisik sekolah dan orang tua dalam sistem pengajaran sekolah.

Proses belajar mengajar anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang pada akhirnya memperoleh suatu hasil. Dalam proses tersebut terkandung kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, yang pada akhirnya ingin mengetahui hasilnya. Jadi baik buruknya peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui *BCCT* tergantung pada kreativitas pendidik.

Peningkatan kreativitas dalam pembelajaran tari dolanan anak mempergunakan media seperti : *tv*, *dvd*, *vcd*, dan lain-lain. Di samping metode *BCCT* diperlukan media lain sebagai alat bantu dalam hal ini pengamatan langsung dan ceramah untuk menjelaskan materi yang diajarkan serta praktek gerakan – gerakan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini sangat positif, karena dengan tertariknya peserta didik, maka peserta didik menjadi mempunyai minat dan rasa ingin tahu untuk mengikuti pelajaran seni tari. Dengan timbulnya rasa suka, minat serta dorongan rasa ingin tahunya dapat menimbulkan peningkatan kreativitas anak, dengan demikian media pengamatan langsung dan

ceramah punya pengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *BCCT*.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pemikiran dalam kerangka berfikir di atas, maka dikemukakan hipotesis sebagai berikut : Dengan metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* terdapat peningkatan kreativitas dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Setting penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman. PAUD Sekarsari memiliki dua kelas untuk umur 2 tahun dan 3 tahun. Pelaksanaan kegiatan PAUD Sekarsari dilakukan di rumah ketua dusun yaitu bapak Suryanto. Pembelajaran tari dolanan ini dilakukan di ruangan aula berukuran 6 x 10 m<sup>2</sup>.

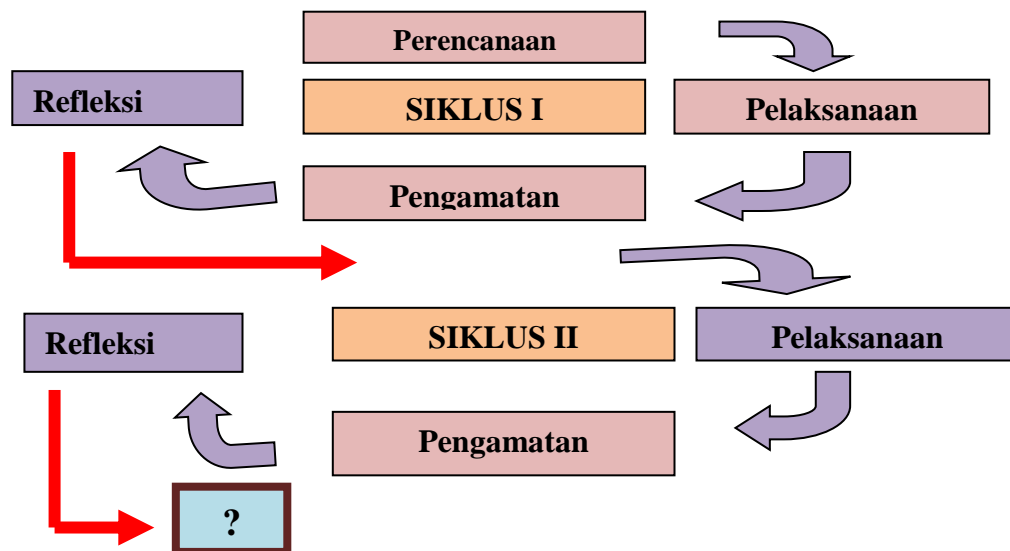
Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Pelaksanaan penelitian memakan waktu 2 bulan yaitu bulan April dan bulan Mei yang dilakukan satu kali pertemuan per minggu. Hari efektif masuk hari Senin sampai Jumat dengan waktu 2 JPL/minggu dan diampu oleh 1 orang pendidik.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok anak usia 3 - 4 tahun dengan jumlah murid 15 anak, perempuan 9 anak sedangkan laki-laki 6 anak. Implementator dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Kolaborator dalam penelitian Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini melalui Metode *BCCT* adalah guru seni tari yang ada di sekolah tersebut yaitu ibu Eni Windarti.

## B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh pendidik secara langsung dalam usahanya memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini pendidik terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam bentuk siklus berulang yang dalam Arikunto (2008) disebutkan bahwa PTK terdiri dari atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu : Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Secara ilustratif prosedur penelitian ini digambarkan seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 : Tahap Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2008)



Keempat kegiatan yang tampak pada Gambar I diatas dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal dari tahapan penelitian tindakan kelas. Dalam tahap ini, peneliti mendeskripsikan tentang beberapa hal yang berkaitan langsung dengan persiapan penelitian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membuat rencana pembelajaran dalam bentuk rencana kegiatan harian.
- 2) Menyiapkan sumber belajar.
- 3) Mengembangkan metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)*.
- 4) Pengambilan nilai pada pertemuan ke- 4 dan ke- 8.

b. Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan merupakan tahapan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Tindakan dilaksanakan berdasarkan rancangan yang disusun dengan ketentuan sebagai berikut : a) tujuan ; b) waktu; c) kegiatan; d) implementator; e) observer; dan f) kolaborator.

c. Observasi

Observasi dilakukan secara bersamaan saat pelaksanaan berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui proses kreativitas, peran serta dan kepedulian peserta didik dalam kreativitas, perilaku peserta didik, tingkat kreativitas, dan mengetahui tingkat emosi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

#### d. Analisis dan Refleksi

Analisis merupakan kegiatan untuk mengkaji pengaruh yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran melalui penerapan pendekatan *Beyond Center and Circles Times*.

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan hasil yang dicatat dalam lembar observasi berdasarkan hasil evaluasi. Dari catatan tersebut apabila ditemukan kelemahan dalam proses pembelajaran di mana belum tercapai hasil yang maksimal pada siklus I, maka akan diperbaiki pada siklus II.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah sebagai berikut.

#### 1. Observasi

Menurut Arikunto (2008) observasi ialah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Dalam pengumpulan data ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dan implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode *BCCT*.

#### 2. Catatan Harian

Catatan harian adalah catatan pribadi berdasarkan hasil pengamatan, perasaan, tanggapan, penafsiran, refleksi, firasat, hipotesis, dan penjelasan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

### 3. Tes Penampilan

Tes penampilan dilakukan pada akhir pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengevaluasi peningkatan kreativitas pada hasil belajar peserta didik. Kriteria penilaian yang dipergunakan adalah sebagai berikut.

- a. BM (Belum Muncul) dipilih bila perilaku yang diamati belum muncul.
- b. MM (Mulai Muncul) dipilih apabila perilaku yang diamati mulai muncul..
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dipilih bila perilaku yang diamati berkembang sesuai harapan.
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) dipilih apabila perilaku yang diamati berkembang sangat baik.

Penilaian peningkatan kreativitas pada anak usia dini mempunyai indikator sebagai berikut.

Tabel 1 : **Rubrik Penilaian Kreativitas Anak**

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Skor
1	<i>Fluency</i> (kelancaran) : dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.	a) Anak sudah dapat mengemukakan ide sendiri mengenai binatang di darat. b) Anak sudah mampu menangkap maksud guru melalui perintah sederhana.	Sangat Memuaskan (4)
		a) Anak sudah dapat mengemukakan ide masih dengan bantuan guru. b) Anak mampu menangkap maksud guru melalui perintah sederhana tetapi masih dengan bantuan guru.	Memuaskan (3)
		a) Anak dapat mengemukakan ide tetapi masih mengalami kesulitan	Cukup Memuaskan (2)

		<p>dan memerlukan dorongan.</p> <p>b) Anak dapat menangkap maksud guru melalui perintah sederhana tetapi masih mengalami kesulitan.</p>	
		<p>a) Anak belum mampu mengemukakan ide dan masih perlu bimbingan.</p> <p>b) Anak belum mampu menangkap maksud guru melalui perintah sederhana.</p>	Kurang Memuaskan (1)
2	<i>Flexibility</i> (keluwesan) : dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat.	<p>a) Anak sudah mampu melakukan gerak <i>menthok</i> dengan luwes.</p> <p>b) Anak mampu melakukan perintah sederhana dengan tepat.</p>	Sangat Memuaskan (4)
		<p>a) Anak sudah dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i> dengan meniru gerakan guru.</p> <p>b) Anak dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru.</p>	Memuaskan (3)
		<p>a) Anak dapat melakukan gerakan tari <i>Menthok</i> dengan meniru gerakan guru dan masih mengalami kesulitan.</p> <p>b) Anak dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru dan masih mengalami kesulitan.</p>	Cukup Memuaskan (2)
		<p>a) Anak belum dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i>.</p> <p>b) Anak belum dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat.</p>	Kurang Memuaskan (1)
3	<i>Originality</i> (keaslian) :	<p>a) Anak mampu melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak.</p>	Sangat Memuaskan (4)

	dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa.	b) Anak mampu melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak. c) Anak mampu mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati.	
		a) Anak dapat melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak dengan bantuan guru. b) Anak dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak dengan bimbingan dari guru. c) Anak dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati dengan bantuan guru.	Memuaskan (3)
		a) Anak sudah dapat melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak tetapi masih mengalami kesulitan. b) Anak sudah dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak dengan bimbingan dari guru. c) Anak sudah dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati tetapi masih memerlukan bantuan dari guru.	Cukup Memuaskan (2)
		a) Anak belum dapat melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak walaupun dengan bantuan guru. b) Anak belum dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak walaupun dengan bimbingan dari guru.	Kurang Memuaskan (1)

		c) Anak belum dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati walaupun telah dibantu guru.	
4	<i>Elaboration</i> (keterperincian): mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai jenis binatang di darat dan mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.	a) Anak mampu menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat.	Sangat Memuaskan (4)
		b) Anak mampu menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata	
		a) Anak dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru.	Memuaskan (3)
		b) Anak dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bantuan guru.	
		a) Anak sudah dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru tetapi masih mengalami kesulitan.	Cukup Memuaskan (2)
		b) Anak sudah dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bantuan guru walaupun masih kesulitan.	
		a) Anak belum dapat menciptakan pemecahan	Kurang Memuaskan (1)

		<p>masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru walaupun dengan bantuan guru.</p> <p>b) Anak belum dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata walaupun dengan bantuan guru.</p>	
5	<i>Sensitivity</i> (kepekaan) : anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.	<p>a) Anak mampu menempatkan diri dalam barisan dengan rapi.</p> <p>b) Anak antusias dalam menari.</p> <p>c) Anak antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru.</p>	Sangat Memuaskan (4)
		<p>a) Anak dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</p> <p>b) Anak antusias dalam menari tetapi memerlukan motivasi dari guru.</p> <p>c) Anak antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru tetapi masih memerlukan dorongan dari guru.</p>	Memuaskan (3)
		<p>a) Anak sudah dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</p> <p>b) Anak sudah mulai antusias dalam menari tetapi memerlukan motivasi dari guru.</p> <p>c) Anak sudah mulai antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru</p>	Cukup Memuaskan (2)

		tetapi masih memerlukan dorongan dari guru	
		a) Anak belum dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi walaupun dengan bantuan guru. b) Anak belum antusias dalam menari walaupun telah diberi motivasi oleh guru. c) Anak belum antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru walaupun telah diberi dorongan oleh guru.	Kurang Memuaskan (1)

#### 4. Validitas Data

- a. Validitas data demokratik adalah validitas yang ditunjukkan oleh adanya kerjasama antara kolaborator, observer, peneliti, dan subjek peneliti.
- b. Validitas proses adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### D. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan interpretasi data merupakan langkah penting dalam penelitian tindakan kelas. Ada dua macam teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu analisis proses dan analisis hasil. Analisis proses adalah analisis terhadap data yang diambil pada saat proses pembelajaran tari dolanan anak berlangsung. Sedangkan analisis hasil adalah analisis terhadap data yang diambil dari hasil penilaian tes penampilan yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran.



### **E. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penguasaan materi meliputi peningkatan kreativitas untuk memahami dan melaksanakan perintah berupa kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan. Penilaian peningkatan kreativitas dapat dilihat dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat dilihat pada rubrik kreativitas anak sedangkan data kuantitatif penilaian peningkatan kreativitas dapat dilihat melalui skor sebagai berikut:

1 = Kurang Memuaskan

2 = Cukup Memuaskan

3 = Memuaskan

4 = Sangat Memuaskan

Untuk menentukan nilai peserta didik, peneliti menggunakan Mean. Mean adalah nilai rata-rata dari data ( berupa skor ) yang diperoleh dari peserta didik PAUD kelompok usia 3 – 4 tahun.

Dalam buku Nugraha (2011) rumus yang digunakan untuk menentukan nilai rata- rata keterampilan anak usia dini dalam proses peningkatan kreativitas yaitu sebagai berikut :

Skala Skor : 1 – 4

Keterangan : 1 = Kurang Memuaskan

2 = Cukup Memuaskan

3 = Memuaskan

4 = Sangat Memuaskan

Rumus penilaian peserta didik:

$$N = \frac{STS}{STI} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai Peserta Didik ( skala 100 ).

STS = Skor Total Peserta Didik.

STI = Skor Total Ideal = 4 x 5 aspek = 20.

Rumus penilaian keberhasilan indikator :

$$Ni = \frac{s}{ja \times sm} \times 100$$

Keterangan :

Ni = Nilai indikator.

S = Jumlah skor.

ja = Jumlah anak (15).

sm = skor maksimal (4).

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis sebagai berikut :

1. Perubahan yang terjadi pada peserta didik saat pembelajaran maupun sesudah pembelajaran akan dilakukan analisis deskripsi, memaparkan data hasil pengamatan, dan hasil pembelajaran peserta didik pada setiap akhir siklus dengan membandingkan hasil yang dicapai setiap siklus.
2. Peningkatan hasil belajar setiap siklus dengan menggunakan analisis kuantitatif.

Berdasarkan hasil pengamatan, catatan harian dan tes akhir siklus, apabila masih dirasakan gagal, peneliti mencari dugaan penyebab kekurangan dan sekaligus mencari alternatif solusi untuk dirancang pada tindakan siklus berikutnya.

Tolak ukur refleksi penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Adanya peningkatan kreativitas yang terlihat pada antusias, aktivitas, dan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran tari dolanan anak secara signifikan pada setiap siklus.
2. Adanya peningkatan nilai dalam pembelajaran tari dolanan yang signifikan pada setiap siklus.

Kriteria penilaian peningkatan kreativitas anak usia dini meliputi :

- a. BM (Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.
- b. MM (Mulai Muncul) dengan nilai 26 - 50.
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai 51 - 75.
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai 76 – 100.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi menunjukkan peningkatan kreativitas dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)*. Menurut peneliti (sebaiknya setelah berdiskusi dengan kolaborator dan observer) permasalahan dapat diatasi, maka PTK diselesaikan pada siklus 1. Jika dari hasil analisis dan refleksi, indikator keberhasilan belum tercapai, maka dirancang kembali rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus 2 dengan tahapan kegiatan yang sama dengan siklus 1.

Apabila siklus 1 peneliti dalam melaksanakan penelitian peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* di PAUD Sekarsari telah memenuhi nilai rata-rata 51 dinyatakan berkembang sesuai harapan. Berarti pada proses pembelajaran tari dolanan anak dianggap telah mencapai tingkat keberhasilan dengan kategori memuaskan. Bila kurang dari 51 dinyatakan kurang memuaskan yang artinya siklus 1 belum mencapai tingkat keberhasilan dalam peningkatan kreativitas tari dolanan anak menggunakan metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)*.

Berdasarkan hasil pengamatan, catatan harian dan tes akhir siklus, apabila masih dirasakan gagal, peneliti mencari dugaan penyebab kekurangan dan sekaligus mencari alternatif solusi untuk dirancang pada tindakan siklus berikutnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Situasi Awal**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Sekarsari yang beralamat Dukuh XIV desa Sidokarto kecamatan Godean kabupaten Sleman. Pelaksanaan kegiatan PAUD Sekarsari dilakukan di rumah kepala dusun Dukuh yaitu bapak Suryanto. PAUD Sekarsari lebih dikenal dengan nama Kelompok Bermain Sekarsari yang sudah mempunyai izin resmi dari DIKNAS no. 385/KPTS/2013 dan diperkuat dengan akta notaries no. 01 / 2011.

PAUD Sekarsari ini dulunya berbentuk Pos PAUD yang berintegrasi dengan posyandu Sekarsari. Seiring dengan kemajuan PAUD Sekarsari yang telah memenangkan lomba lembaga PAUD inovatif tahun 2011 mendapat juara 2 tingkat kabupaten Sleman. Paud Sekarsari sering dijadikan model penelitian pada penerapan pembelajaran dari Pos Paud menjadi Kelompok Bermain. Tahun 2012, Paud Sekarsari sampel penelitian dari kementerian pendidikan bidang pendidikan non formal.

Berbagai prestasi dari peserta didik diantaranya mengisi Ajang Kreatif Tari Dolanan Anak dalam acara Godean Fair tahun 2014 di Godean dan lomba kreativitas *animal dance* tahun 2014. Di samping itu, pendidik Paud Sekarsari juga mengikuti kegiatan berbagai workshop tari dolanan dan mengenalkan peserta didik tari modern seperti *animal dance*.

PAUD Sekarsari memiliki jumlah peserta didik 35 anak yang dibagi menjadi dua kelas sesuai dengan usia, yaitu kategori usia 2 – 3 tahun dan 3 - 4 tahun. Peserta didik PAUD Sekarsari dari golongan menengah keatas sehingga dapat dikatakan secara ekonomi tidak bermasalah.

PAUD Sekarsari melaksanakan pembelajaran 5 kali dalam seminggu mulai dari jam 07.30 – 10.30 WIB. Kepala PAUD Sekarsari adalah Ibu Dra. Rr. Lies Sri Supeni, dibantu dengan 4 pendidik pendamping yaitu Ibu Sri Rahayu dan Ibu Juminten selaku pendamping kelompok usia 3 – 4 tahun. Sedangkan Ibu Eni Windarti dan Ibu Mingu Gusma pendamping kelompok usia 2 -3 tahun. PAUD Sekarsari bekerjasama dengan instansi pemerintah antara lain Puskesmas Godean 2 berupa pemeriksaan kegiatan dan psikologi yang dikaitkan untuk program *parenting* yang sedang digalakan pemerintah, Polsek Godean, Pemerintah desa, dan instansi lainnya.

PAUD Sekarsari mempunyai 4 ruangan yaitu ruang tamu, gudang, dan 2 ruang kelas dengan ukuran yang berbeda. Untuk kelompok usia 3 – 4 tahun menempati ruangan yang cukup luas dengan ukuran 6 x 10 m<sup>2</sup> , sekaligus digunakan untuk pembelajaran seni dan kegiatan lain yang membutuhkan tempat luas. Fasilitas di PAUD Sekarsari cukup memadai baik dari APE (Alat Permainan Edukatif) *outdoor* maupun *indoor*. Penekanan pada pembelajaran berbasis budaya terlihat pada setiap hari Rabu dan Jumat semua kegiatan mengarah pada bentuk seni, budaya, dan bahasa Jawa. Sehingga peneliti tidak terlalu kesulitan menerapkan bentuk kreativitas pada tari dolanan anak usia dini.

## **B. Problematika yang Dihadapi**

*PAUD Sekarsari yang terbentuk pada tanggal 22 Desember 2008 berawal dari kumpulan anak usia 1 – 5 tahun dalam bentuk kegiatan posyandu dan BKB (Bina Keluarga Balita). Pendidik merupakan kader posyandu yang mempunyai keterbatasan dalam mengajar anak usia dini. Fasilitas yang ada pada saat itu sangat terbatas. Dengan segala keterbatasan yang ada PAUD Sekarsari beserta dengan tokoh masyarakat membentuk wadah yayasan perkumpulan PAUD Sekarsari yang bertujuan untuk memajukan masyarakat yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, PAUD Sekarsari bertekad mengembangkan anak usia dini yang berada di wilayah desa Sidokarto.*

*Pendidik PAUD Sekarsari berusaha meningkatkan pengetahuannya melalui Diklat dasar, workshop, dan 2 orang pendidik melanjutkan pendidikan S1 pada bidang PAUD. Untuk penambah fasilitas yang ada PAUD Sekarsari mendapat bantuan dari pemerintah berupa APBD / APDES dan instansi swasta.*

*PAUD Sekarsari menggunakan metode klasikal atau sistem kelas karena dianggap lebih mudah dalam pemberian materi. Sehingga kreativitas peserta didik dibatasi dan menurut perintah pendidik. Pada kondisi awal kemampuan peserta didik dalam peningkatan kreativitas di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi peserta didik yang lebih suka main sendiri-sendiri, kurang antusias saat pendidik memberi pembelajaran tentang kreativitas. Ketidakmampuan peserta didik menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya, perasaan takut salah dan juga*

*kurangnya motivasi pendidik dalam membuat hasil karya baik berupa menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media, dan lain-lain.*

*Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah peserta didik yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit, dari 15 peserta didik hanya 5 peserta didik yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan pendidik, sedangkan yang lain masih dibantu pendidik, hal ini berarti kreativitas peserta didik masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2.*

**Tabel 2. : Data Hasil Pengamatan Kreativitas Kondisi Awal Peserta Didik**

No	Nama	Indikator					Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5			
1.	Tata	2	2	1	1	2	8	40	MM
2	Aiko	3	3	2	1	2	11	55	BSH
3	Aldo	2	2	1	1	2	8	40	MM
4	Aurel	3	3	2	1	3	11	55	BSH
5	Candra	2	2	1	1	1	7	35	MM
6	Calista	1	1	1	1	1	5	25	BM
7	Talita	3	3	2	1	3	12	60	BSH
8	Dava	1	1	1	1	1	5	25	BM
9	Ghani	2	2	2	1	2	9	45	MM
10	Lila	2	2	1	1	1	7	35	MM
11	Calya	1	2	1	1	2	7	35	MM
12	Nazwa	1	1	1	1	1	5	25	BM
13	Nizar	2	2	2	1	2	9	45	MM
14	Dohan	3	3	2	1	2	11	55	BSH
15	Fanny	3	3	2	1	2	11	55	BSH
<b>Jumlah</b>							<b>127</b>	<b>630</b>	
<b>Rata-rata</b>								<b>42</b>	<b>MM</b>

**Keterangan indikator kreativitas :**

Indikator 1 : Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.

Indikator 2 : Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema



binatang di darat.

Indikator 3 : Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa.

Indikator 4 : Anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang di darat dan anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.

Indikator 5 : Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.

**Keterangan skor penilaian :**

1 = Kurang Memuaskan

2 = Cukup Memuaskan

3 = Memuaskan

4 = Sangat Memuaskan

**Keterangan kriteria penilaian :**

a. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.

b. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.

c. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.

d. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 – 100.

**C. Hasil Penelitian**

**Siklus I**

**1. Perencanaan Tindakan**

a. Tujuan : Meningkatkan kreativitas anak usia dini.

b. Waktu : Lihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3 : **Waktu Penelitian Siklus I**

Pertemuan I	Jumat, 28 Maret 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan II	Jumat, 4 April 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan III	Jumat, 11 April 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan IV	Kamis, 17 April 2014	Pukul 08.30–09.30WIB

c) Kegiatan :

(1) Pertemuan 1

- (a) Mengamati *menthok* di kandang.
- (b) Mengetahui ciri-ciri *menthok* (warna putih dan abu-abu, makanan *menthok*, dan jalannya *menthok*).
- (c) Membuat kolase.

(2) Pertemuan 2

- (a) Menirukan gerakan *menthok*.
- (b) Membuat tiruan *menthok* dari cup roti.
- (c) Membedakan miniatur *menthok* yang besar dan kecil.

(3) Pertemuan 3

- (a) Menirukan gerakan tari *menthok* sesuai dengan irama.
- (b) Membuat berbagai bentuk macam binatang di darat dengan *play dough*.
- (c) Menggunting gambar *menthok*.

(4) Pertemuan 4

- (a) Evaluasi gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.

- (b) Evaluasi tentang ciri-ciri binatang *menthok*.
- (c) Bermain bebas
- d) Implementator : Sekar Cahyaning Purnama.
- e) Observer : Ibu Sri Rahayu
- f) Kolaborator : Ibu Eni Windarti

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Pertemuan 1, Jumat, 28 Maret 2014.**

#### **Pijakan Lingkungan Main**

- (1) Pendidik menyediakan *menthok* sebanyak 3 ekor di dalam kandang. 2 ekor *menthok* berbeda warna ditempatkan dalam satu kandang, 1 ekor *menthok* diletakkan dalam satu kandang yang agak lebar untuk diberi makan.
- (2) Pendidik menyediakan makanan *menthok* di luar kandang dan mangkok kecil.
- (3) Pendidik menyiapkan kertas bergambar *menthok*, lem, potongan kertas kecil-kecil berwarna-warni untuk kolase.

#### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk membuat lingkaran kecil.
- (2) Pendidik menunjukkan poster gambar binatang-binatang berada di darat kemudian memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk menyebutkan nama-nama hewan tersebut.
- (3) Pendidik memperlihatkan gambar *menthok* dan memberikan pengetahuan tentang ciri – ciri *menthok*.
- (4) Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu *menthok*.

- (5) Pendidik memberi tahu tentang aturan main di sentra seni.

### **Pijakan Saat Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik keluar kelas untuk mengamati *menthok* yang berada di kandang.
- (2) Pendidik membiarkan peserta didik untuk mengamati *menthok* serta ciri-ciri *menthok* dan memilih permainan yang ia inginkan.
- (3) Pendidik hanya mengamati peserta didik yang bermain permainan kolase gambar *menthok*, menumpahkan makanan *menthok* ke mangkok dan mengamati *menthok* di kandang.

### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik mengingatkan peserta didik waktu kurang 15 menit dan mengajak peserta didik untuk membereskan permainan yang telah dimainkan.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar kembali dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang telah dikerjakan hari ini.
- (3) Pendidik mengajak untuk mengulang kembali tentang ciri-ciri *menthok*.
- (4) Pendidik mengajak kembali untuk bernyanyi dan menari dengan lagu *menthok-menthok*.
- (5) Pendidik memberikan reward kepada peserta didik.
- (6) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.



Gambar 2 : Mengamati *menthok* di kandang (dok. Pribadi, 2014)

#### **b. Pertemuan 2, Jumat 4 April 2014.**

##### **Pijakan Lingkungan Main**

- (1) Pendidik menyiapkan TV dan DVD.
- (2) Pendidik menyiapkan cup roti, lem, sedotan, dan gunting yang ditempatkan dalam satu meja.
- (3) Pendidik menyiapkan miniatur *menthok* ukuran besar dan kecil diletakan diatas meja dan di sekitar miniatur *menthok* disiapkan piring plastik 2 warna yang berbeda.

##### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (2) Pendidik bertanya, “siapa yang masih ingat dengan ciri-ciri *menthok*?”.
- (3) Lalu pendidik mengingatkan kembali tentang ciri-ciri *menthok* dan mencontohkan gerakan *menthok* yang benar.

- (4) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan menthok (*lembahan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megol*).
- (5) Pendidik mengajak peserta didik bergerak sesuai gerakan yang telah diajarkan sambil bernyanyi lagu *menthok*.

Lagu *menthok- menthok* :

*Menthok-menthok*  
*Tak kandani mung rupamu*  
*Angisin-isini mbok yo ojo ngetok*  
*Ono kandang wae*  
*Enak-enak ngorok ora nyambut gawe*  
*Menthok- menthok*  
*Mung lakumu*  
*Megal megol gawe guyu*

- (6) Pendidik menunjukkan gambar *menthok* berbagai ukuran dan piring plastik 2 warna.
- (7) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan, cara bermain, dan mengantri tunggu giliran.
- (8) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok* berjalan. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

### **Pijakan Saat Main**

- (1) Peserta didik berhak memilih permainan yang ia inginkan diantaranya bermain miniatur gambar *menthok*, membuat menthok dari cup roti, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat dvd.
- (2) Pendidik hanya mengamati setiap main peserta didik.
- (3) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “*menthoknya warnanya apa ya?*”

- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (5) Pendidik mencatat kegiatan main anak.

### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain kurang 15 menit.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Lalu pendidik menanyakan siapa yang masih ingat tentang gerakan *menthok* dan ciri-cirinya.
- (6) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- (7) Menutup kegiatan dengan doa.

### **c. Pertemuan 3, Jumat, 11 April 2014**

#### **Pijakan Lingkungan Main**

- (1) Pendidik menyiapkan TV dan DVD.
- (2) Pendidik menyiapkan tepung terigu, air, minyak, dan garam ditempatkan dalam satu meja untuk bermain 5 anak.
- (3) Pendidik menyiapkan gambar *menthok*, gunting, dan lem ditempatkan dalam satu meja untuk bermain 5 anak.

#### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.

- (2) Pendidik bertanya kepada peserta didik , “siapa yang masih ingat nari *menthok* kemarin?”.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan musik.
- (4) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan dan cara bermain.
- (5) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

#### **Pijakan Saat Main**

- (1) Peserta didik berhak memilih permainan yang telah disediakan oleh pendidik yaitu bermain *play dough*, menggunting gambar *menthok*, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat dvd.
- (2) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.
- (3) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka.
- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (5) Mencatat kegiatan main anak.

#### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.



- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.
- (6) Pendidik mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu menthok.
- (7) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- (8) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.



Gambar 3 : **Bermain *play dough*** ( dok. Sekar, 2014)

#### **d. Pertemuan 4, Kamis, 17 April 2014**

##### **Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan TV dan DVD.

##### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik mengulang kembali gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.
- (3) Pendidik menerangkan kembali gerakan *lembehan*, *nyucuk*, *ngisin-isin*, *tidur*, dan *meagal megol* yang benar.
- (4) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar.
- (5) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan tentang ciri-ciri *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan maju ke depan untuk menarikan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan irama lalu bermain bebas.

##### **Pijakan Saat Main**

- (1) Pendidik mengamati peserta didik yang menari sesuai dengan gerakan yang diajarkan menggunakan musik.
- (2) Pendidik memberi kesempatan peserta didik untuk bermain bebas.
- (3) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.
- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (5) Pendidik mencatat kegiatan main peserta didik.

### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu bermain.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik membereskan alat main.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.
- (6) Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi.
- (7) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.

### **3. Pengamatan**

Pada tahap ini tim pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas peserta didik. Disamping pengamatan kreativitas peserta didik, peneliti menggunakan observasi keterlibatan peserta didik yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

### **4. Evaluasi dan Refleksi**

Peneliti melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan pada siklus I dan mendapatkan hasil evaluasi yang berubah berupa peningkatan perkembangan

kreativitas peserta didik. Peneliti mendapatkan hasil secara kualitatif dapat digambarkan seperti berikut yaitu pada aspek *fluency* 6 orang peserta didik dapat mengemukakan ide dengan bantuan pendidik, 5 orang peserta didik dapat mengemukakan ide tetapi masih mengalami kesulitan dan masih memerlukan dorongan dari pendidik, dan 3 orang peserta didik belum mampu mengemukakan idenya walaupun telah dibimbing oleh pendidik dan masih bersikap pasif. Pada aspek *flexibility*, 7 orang peserta didik sudah dapat melakukan gerakan tari *menthok* walaupun dengan meniru gerakan pendidik dan sudah dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat walaupun dengan bimbingan pendidik, 6 orang peserta didik dapat melakukan gerakan tari *menthok* walaupun dengan meniru gerakan pendidik dan sudah dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat walaupun dengan bimbingan pendidik dan masih mengalami kesulitan, dan 2 orang peserta didik belum dapat melakukan gerakan tari *menthok* walaupun dengan meniru gerakan pendidik dan sudah dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat walaupun dengan bimbingan pendidik. Aspek ke-3 yaitu aspek *originality*, 6 orang peserta didik dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok* sesuai dengan gerakan dan ciri *menthok* yang sebenarnya walaupun dengan bimbingan pendidik, 6 orang peserta didik sudah dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok* sesuai dengan gerakan dan ciri *menthok* yang sebenarnya walaupun dengan bimbingan pendidik tetapi masih mengalami kesulitan, dan 3 orang peserta didik belum mampu mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok* sesuai dengan gerakan dan ciri *menthok* yang sebenarnya walaupun dengan bimbingan pendidik. Sedangkan pada aspek *elaboration* peserta didik

belum mampu menciptakan pemecahan masalah secara nyata. Dan pada aspek *sensitivity*, 13 orang peserta didik dapat mengikuti aturan-aturan main dari pendidik sedangkan 2 orang peserta didik belum dapat mengikuti aturan-aturan main dari pendidik. Secara kuantitatif dapat dilihat seperti yang tertera pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 : **Data Hasil Pengamatan Kreativitas Peserta Didik Siklus I**

No	Nama	Indikator					Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5			
1.	Tata	2	2	2	1	3	10	50	MM
2	Aiko	3	3	3	1	3	13	65	BSH
3	Aldo	2	2	2	1	3	10	50	MM
4	Aurel	3	3	3	1	3	13	65	BSH
5	Candra	3	3	2	1	2	11	55	BSH
6	Calista	1	1	1	1	1	5	25	BM
7	Talita	3	3	3	1	3	13	65	BSH
8	Dava	1	2	1	1	2	7	35	MM
9	Ghani	2	2	3	1	3	11	55	BSH
10	Lila	2	2	2	1	2	9	45	MM
11	Calya	2	2	2	1	2	9	45	MM
12	Nazwa	1	1	1	1	1	5	25	BM
13	Nizar	2	3	2	1	3	11	55	BSH
14	Dohan	3	3	3	1	4	14	70	BSH
15	Fanny	3	3	3	1	3	13	65	BSH
<b>Jumlah</b>							<b>154</b>	<b>770</b>	
<b>Rata-rata</b>								<b>51</b>	<b>BSH</b>

**Keterangan indikator kreativitas :**

Indikator 1 : Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.

Indikator 2 : Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat.

Indikator 3 : Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa.

Indikator 4 : Anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang di darat dan anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.

Indikator 5 : Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.

**Keterangan skor penilaian :**

1 = Kurang Memuaskan

2 = Cukup Memuaskan

3 = Memuaskan

4 = Sangat Memuaskan

**Keterangan kriteria penilaian :**

- a. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.
- b. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.
- c. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.
- d. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 - 100.

Pada tabel 4 dari hasil pengamatan pada siklus I dapat diketahui peningkatan kemampuan peserta didik dari jumlah peserta didik yang belum muncul pada kondisi awal ada 3 anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan peserta didik dari jumlah peserta didik yang belum muncul ada 2 anak. Jumlah peserta didik yang mulai muncul ada 5 anak. Sedangkan jumlah peserta didik yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak. Pada siklus I ini kreativitas peserta didik sudah mulai muncul.

Setelah data hasil penilaian dianalisis, pendidik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, observer dan pendidik berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

## Siklus II

### 1. Perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

- a. Tujuan : Meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- b. Waktu : Lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 : Waktu Penelitian Siklus II

Pertemuan 5	Jumat, 25 April 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan 6	Jumat, 2 Mei 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan 7	Jumat, 9 Mei 2014	Pukul 08.30–09.30WIB
Pertemuan 8	Kamis, 16 Mei 2014	Pukul 08.30–09.30WIB

- c. Tempat : PAUD Sekarsari.

- d. Kegiatan :

#### (1) Pertemuan 5

- (a) Mengamati *menthok* yang ada di layar TV.
- (b) Menggambar bebas.

- (c) Mencocok dan mewarnai gambar *menthok*.
- (d) Menempel kolase gambar *menthok* dan taman.

(2) Pertemuan 6

- (a) Memperagakan tari *menthok* tanpa bantuan.
- (b) Membuat tiruan *menthok* dari piring roti.
- (c) Membedakan miniatur *menthok* berdasarkan ukuran dan warna.

(3) Pertemuan 7

- (a) Menirukan gerakan tari *menthok* sesuai dengan irama.
- (b) Membuat berbagai bentuk macam binatang di darat dengan *play dough* berbagai warna.
- (c) Menggunting gambar *menthok* dan telur menthok.

(4) Pertemuan 8

- (a) Evaluasi gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.
- (b) Evaluasi tentang ciri-ciri binatang *menthok*.
- (c) Bermain bebas

e. Implementator : Sekar Cahyaning Purnama.

f. Observer : Ibu Sri Rahayu

g. Kolaborator : Ibu Eni Windarti

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Pertemuan 5 , Jumat, 25 April 2014**

#### **Pijakan Lingkungan Main**

- (1) Pendidik menyediakan TV dan VCD.



- (2) Pendidik menyediakan peraga *menthok* dari kayu.
- (3) Pendidik menyiapkan kertas bergambar *menthok*, lem, serbuk ampas kelapa berwarna-warni untuk kolase.
- (4) Pendidik menyediakan kertas kosong, pensil, *crayon*.
- (5) Pendidik menyediakan alat pencocok, gambar *menthok*, *crayon*.

### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk membuat lingkaran kecil.
- (2) Pendidik memperlihatkan video binatang-binatang di darat terutama *menthok* dengan menggunakan vcd.
- (3) Pendidik memperlihatkan alat peraga *menthok* dari kayu untuk mengulang kembali pengetahuan tentang ciri – ciri *menthok*.
- (4) Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu *menthok*.
- (5) Pendidik memberi tahu tentang aturan main di sentra seni dan memilih permainan yang ia inginkan..

### **Pijakan Saat Main**

- (1) Pendidik hanya mengamati peserta didik.
- (2) Pendidik membiarkan peserta didik untuk memilih permainan menggambar bebas dan bermain kolase gambar *menthok* yang terbuat dari serbuk ampas kelapa, mencocok gambar, dan mewarnai gambar.
- (3) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “*menthoknya* warnanya apa ya?”
- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami permainan.

### Pijakan Setelah Main

- (1) Pendidik mengingatkan peserta didik waktu kurang 15 menit dan mengajak peserta didik untuk membereskan permainan yang telah dimainkan.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar kembali dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang telah dikerjakan hari ini.
- (3) Pendidik mengajak untuk mengulang kembali tentang ciri-ciri *menthok*.
- (4) Pendidik mengajak kembali untuk bernyanyi dan menari dengan lagu *menthok-menthok*.
- (5) Pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik.
- (6) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.



Gambar 4: Mewarnai gambar *menthok* (dok. Sekar, 2014)

### b. Pertemuan 6, Jumat 2 Mei 2014

#### Pijakan Lingkungan Main

- (1) Pendidik menyiapkan TV dan VCD.

- (2) Pendidik menyiapkan piring roti, lem, sedotan, dan gunting yang ditempatkan dalam satu meja.
- (3) Pendidik menyiapkan miniatur *menthok* ukuran besar kecil dan beda warna diletakan diatas meja dan di sekitar miniatur *menthok* disiapkan piring plastik 2 warna yang berbeda.

### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (2) Pendidik bertanya, “siapa yang masih ingat dengan ciri-ciri *menthok*?”.
- (3) Lalu pendidik mengingatkan kembali tentang ciri-ciri *menthok* dan mencontohkan gerakan *menthok* yang benar.
- (4) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan *menthok* (*lembehan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megal*).
- (5) Pendidik mengajak peserta didik bergerak sesuai gerakan yang telah diajarkan sambil bernyanyi lagu *menthok*.
- (6) Pendidik menunjukkan gambar *menthok* besar, kecil, beda warna dan piring plastik 2 warna.
- (7) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan, cara bermain, dan mengantri tunggu giliran.
- (8) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

### **Pijakan Saat Main**

- (1) Peserta didik berhak memilih permainan yang ia inginkan diantaranya bermain miniatur gambar *menthok* besar kecil dan beda warna, membuat menthok dari piring roti, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat VCD.
- (2) Pendidik hanya mengamati setiap main peserta didik.
- (3) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (4) Pendidik mencatat kegiatan main anak.

### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain kurang 15 menit.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Lalu pendidik menanyakan siapa yang masih ingat tentang gerakan *menthok* dan ciri-cirinya.
- (6) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- (7) Menutup kegiatan dengan doa.

### **c. Pertemuan 7, Jumat 9 Mei 2014**

#### **Pijakan Lingkungan Main**

- (1) Pendidik menyiapkan TV dan DVD.

- (2) Pendidik menyiapkan tepung terigu, air, minyak, pewarna makanan dan garam.
- (3) Pendidik menyiapkan gambar *menthok* dan telur, gunting, crayon dan lem.

### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (2) Pendidik bertanya kepada peserta didik , “siapa yang masih ingat nari *menthok* kemarin?”.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan musik.
- (4) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan dan cara bermain.
- (5) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

### **Pijakan Saat Main**

- (1) Peserta didik berhak memilih permainan yang telah disediakan oleh pendidik yaitu bermain *play dough* dengan berbagai warna, menggunting dan mewarnai gambar *menthok* dan telur, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat vcd.
- (2) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.
- (3) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka.

- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (5) Mencatat kegiatan main anak.

### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres-beres alat yang telah digunakan.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.
- (6) Pendidik mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu *menthok*.
- (7) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik
- (8) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.

### **d. Pertemuan 8, Jumat, 16 Mei 2014**

#### **Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan TV dan DVD.

#### **Pijakan Sebelum Main**

- (1) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik mengulang kembali gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.

- (3) Pendidik menerangkan kembali gerakan *lembahan*, *nyucuk*, *ngisin-isin*, *tidur*, dan *megal megol* yang benar.
- (4) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar.
- (5) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan tentang ciri-ciri *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan maju ke depan untuk menarikan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan irama lalu bermain bebas.

#### **Pijakan Saat Main**

- (1) Pendidik mengamati peserta didik yang menari sesuai dengan gerakan yang diajarkan menggunakan musik.
- (2) Pendidik memberi kesempatan peserta didik untuk bermain bebas.
- (3) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.
- (4) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (5) Pendidik mencatat kegiatan main peserta didik.

#### **Pijakan Setelah Main**

- (1) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu bermain.
- (2) Pendidik mengajak peserta didik membereskan alat main.
- (3) Pendidik mengajak peserta didik membuat lingkaran kecil.
- (4) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- (5) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.

- (6) Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi.
- (7) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.

### 3. Pengamatan

Penilaian yang diamati adalah tentang kreatifitas peserta didik dan keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada peserta didik saat siklus I dan pada siklus II.

### 4. Evaluasi dan Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus II, peneliti mendapatkan hasil seperti yang tertera pada kondisi anak berubah setelah dilakukan siklus II, peneliti melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan pada siklus II. Hasil dari pengamatan ini dapat dilihat secara kualitatif dan kuantitatif.

Secara kualitatif dapat dijabarkan sebagai berikut yaitu pada aspek *fluency* 4 orang peserta didik sudah dapat mengemukakan ide sendiri mengenai binatang di darat dan melakukannya secara aktif, 5 orang peserta didik dapat mengemukakan ide mengenai binatang di darat walaupun dengan bantuan pendidik dan berperan secara aktif, 5 orang peserta didik dapat mengemukakan ide tetapi masih mengalami kesulitan dan membutuhkan dorongan, dan 1 orang peserta didik belum mampu mengemukakan ide dan masih pasif. Aspek *flexibility* 6 orang peserta didik sudah mampu melakukan gerak *menthok* dengan luwes, 5 orang peserta didik sudah dapat melakukan gerakan tari *menthok* dengan meniru gerakan



pendidik, 3 orang peserta didik dapat melakukan gerakan tari *menthok* dengan meniru gerakan pendidik dan melakukan perintah sederhana dengan bantuan pendidik walaupun masih kesulitan, sedangkan 1 orang peserta didik belum mampu menirukan gerakan tari *menthok*. Pada aspek *originality* 4 orang peserta didik mampu mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok*, mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati, dan melaksanakan ide sesuai dengan apa yang dipikirkan. 5 orang peserta didik dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok*, mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati, dan melaksanakan ide sesuai dengan apa yang dipikirkan walaupun dengan bimbingan pendidik. 3 orang peserta didik sudah dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok*, mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati, dan melaksanakan ide sesuai dengan apa yang dipikirkan tetapi masih kesulitan. 3 orang peserta didik belum dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri *menthok*, mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati, dan melaksanakan ide sesuai dengan apa yang dipikirkan walaupun telah dibimbing pendidik. Aspek *elaboration* 2 orang peserta didik sudah dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan secara nyata dengan pendidik walaupun masih kesulitan dan 13 orang peserta didik belum dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan secara nyata walaupun dengan bantuan pendidik. Sedangkan pada aspek *sensitivity* 6 orang peserta didik mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran, 4 orang peserta didik dapat mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran dengan bantuan pendidik, 4 orang peserta didik sudah dapat mengikuti aturan main dalam pembelajaran tetapi masih

memerlukan dorongan dari pendidik, dan 1 orang peserta didik belum mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran. Secara kuantitatif hasil pengamatan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 6 : Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Usia Dini Siklus II**

No	Nama	Indikator					Jumlah	Skor	Kesimpulan
		1	2	3	4	5			
1.	Tata	3	3	4	1	3	14	60	BSH
2	Aiko	4	4	4	1	4	17	85	BSB
3	Aldo	3	4	3	1	3	14	70	BSH
4	Aurel	3	4	3	2	3	15	75	BSH
5	Candra	3	3	3	1	2	12	60	BSH
6	Calista	2	2	1	1	2	8	40	MM
7	Talita	4	4	4	2	4	18	90	BSB
8	Dava	1	2	1	1	2	7	35	MM
9	Ghani	3	3	3	1	4	14	70	BSH
10	Lila	2	2	1	1	2	8	40	MM
11	Calya	2	3	2	1	4	12	60	BSH
12	Nazwa	2	1	2	1	1	7	35	MM
13	Nizar	2	3	2	1	3	10	40	MM
14	Dohan	4	4	3	1	4	16	80	BSB
15	Fanny	4	4	4	1	4	17	85	BSB
<b>Jumlah</b>							<b>189</b>	<b>925</b>	
<b>Rata- rata nilai</b>								<b>62</b>	<b>BSH</b>

**Keterangan indikator kreativitas :**

Indikator 1 : Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan

mengenai sub tema binatang di darat.

Indikator 2 : Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema  
binatang di darat.

Indikator 3 : Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa.

Indikator 4 : Anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai jenis  
binatang di darat dan anak mampu mengemukakan ide

mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.

Indikator 5 : Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.

**Keterangan skor penilaian :**

1 = Kurang Memuaskan

2 = Cukup Memuaskan

3 = Memuaskan

4 = Sangat Memuaskan

**Keterangan kriteria penilaian :**

- a. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.
- b. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.
- c. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.
- d. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 - 100.

Pada tabel 6 dari hasil pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang belum berkembang sudah tidak ada . Jumlah peserta didik yang sudah mulai muncul ada 5 anak. Jumlah peserta didik yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak. Sedangkan jumlah peserta didik yang berkembang sangat baik ada 4 anak.

**D. Pembahasan**

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak usia dini di PAUD Sekarsari tahun pelajaran 2013/2014 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun pendidik.

Upaya peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Centers and Circles Time* ( *BCCT*) hasilnya dapat dilihat pada hasil indikator kreativitas yang telah dilaksanakan.

**Tabel 7 : Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

Tahap	Indikator kreativitas					Total
	1	2	3	4	5	
Kondisi awal	31	32	22	15	27	127
Siklus I	33	35	33	15	38	154
Siklus II	42	46	39	17	45	189

**Keterangan :**

1 = *Fluency* (kelancaran).

2 = *Flexibility* (keluwesan).

3 = *Originality* (keaslian).

4 = *Elaboration* (keterperincian).

5 = *Sensitivity* (kepekaan).

**Tabel 8: Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Setelah Dikonversikan dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

Tahap	Indikator kreativitas					Total	Rata-Rata	Kriteria
	1	2	3	4	5			
Kondisi awal	52	53	37	25	45	212	42	MM
Siklus I	55	58	55	25	63	256	51	BSH
Siklus II	70	77	65	28	75	315	63	BSH

**Keterangan :**

1 = *Fluency* (kelancaran).

2 = *Flexibility* (keluwesan).

3 = *Originality* (keaslian).

4 = *Elaboration* (keterperincian).

5 = *Sensitivity* (kepekaan).

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan peserta didik pada kondisi awal sebelum menggunakan metode *BCCT* belum semua indikator muncul, hal ini terlihat pada indikator ke- 4 yaitu *elaboration* yang sama sekali belum muncul. Pada kondisi awal semua indikator belum terstimulasi dengan baik. Siklus I terjadi peningkatan kreativitas peserta didik melalui pengenalan metode *BCCT* yang terlihat pada indikator 1,2,3,dan 5 mempunyai peningkatan jumlah skor, tetapi pada indikator ke- 4 masih sama dengan kondisi awal karena peserta didik belum mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai jenis permainan secara nyata dan belum mampu merealisasikan gagasan

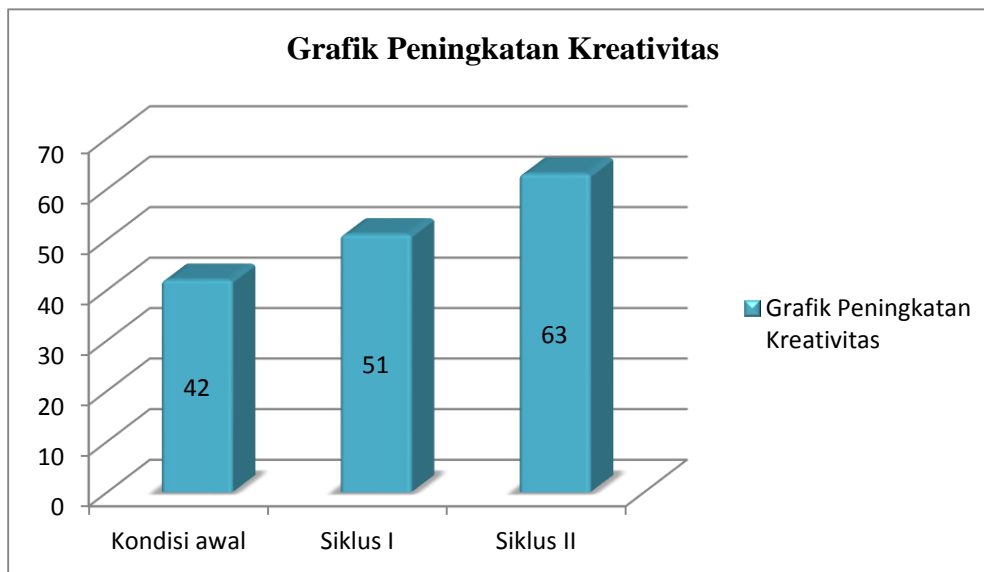
secara nyata. Hal ini, sesuai dengan pendapat Piaget dinyatakan bahwa anak usia dini dari umur 2- 4 tahun diwarnai imajinasi. Pada umumnya mereka masih sulit untuk membedakan antara imajinasi dan realitas. Proses rumit yang terjadi pada sebuah komputer sama rumitnya dengan yang terjadi di dalam otak manusia. Seperti halnya komputer, otak manusia juga menerima informasi, memprosesnya, kemudian memberi jawaban. Demikian juga dengan anak usia dini yang belum mampu menerima informasi secara utuh, memprosesnya, dan merealisasikannya dalam bentuk nyata sehingga pendidik perlu mengarahkan peserta didik sesuai yang diharapkan.

Dari hasil data di atas menurut peneliti terjadi peningkatan kreativitas pada siklus I ke siklus II. Hasil peningkatan kreativitas pada indikator ke- 2 yaitu *flexibility* (keluwesan) terjadi peningkatan yang menonjol, sesuai dengan pendapat Vygotsky dinyatakan bahwa proses kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah adalah saat terjadinya interaksi anak dan guru. Pengetahuan yang di dapat dari suatu lingkungan budaya tertentu akan menjadi bagian dari pengetahuannya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk melakukan gerakan secara luwes dan melakukan kegiatan sesuai dengan perintah pendidik.

Sedangkan pada siklus II, peningkatan kreativitas peserta didik terlihat ada peningkatan, Hal ini terlihat pada semua indikator mulai meningkat hasilnya. Indikator ke- 4 sudah mulai terlihat ada peningkatan walaupun hanya muncul pada dua orang peserta didik. Dari pengamatan peneliti, dua orang peserta didik ini mempunyai tingkat pemahaman dalam menuangkan gagasan sesuai apa yang dipikirkan dan mampu merealisasikan dalam bentuk permainan yang nyata tetapi

itupun masih perlu bimbingan pendidik. Dilihat dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II peningkatan indikator kreativitas peserta didik dengan menggunakan metode *BCCT* mengalami peningkatan yang signifikan.

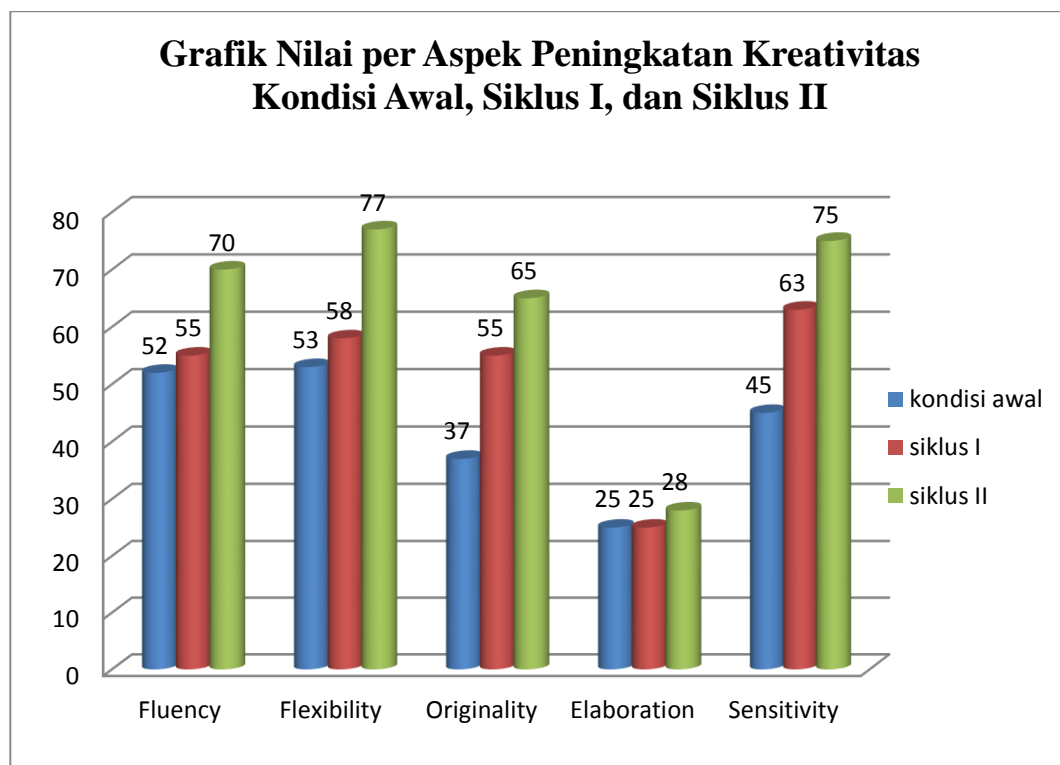
Tabel 8 dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut :



Gambar 5: **Grafik peningkatan kreativitas anak**

Berdasarkan Gambar 5 di atas, peningkatan kreativitas peserta didik pada kondisi awal menunjukkan jumlah skor 42. Untuk menstimulasi indikator yang belum muncul sama sekali dan beberapa indikator lainnya dengan baik, pendidik memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *BCCT* pada setiap siklus. Pada siklus I, peningkatan kreativitas peserta didik menunjukkan jumlah skor sebanyak 51. Hal ini menunjukkan ada peningkatan kreativitas pada siklus I dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Peneliti merasa perlu memperbaiki pada siklus II, dikarenakan peneliti merasa belum puas pada

beberapa indikator peningkatan kreativitas dan belum mencapai seperti yang diharapkan. Pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dengan jumlah skor 63 yang mempunyai kriteria keberhasilan berkembang sesuai harapan (BSH). Bila di tinjau dari aspek per aspek , peningkatan kreativitas anak tampak sebagai berikut :



Gambar 6 : **Grafik Nilai per Aspek Peningkatan Kreativitas Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

Berdasarkan Gambar 6 grafik nilai per aspek peningkatan kreativitas pada kondisi awal, pembelajaran anak usia dini masih menggunakan metode konvensional. Pada aspek *flexibility* (keluwesan) mempunyai nilai yang tertinggi dengan jumlah skor 53. Sedangkan *fluency* skor 52, *sensitivity* skor 45, dan *originality* skor 37. Dari empat aspek kreativitas pada kondisi awal mempunyai



kriteria berkembang sesuai harapan. Aspek *elaboration* mempunyai skor 25 yang merupakan nilai terendah dan mempunyai kriteria belum muncul (BM).

Pada siklus I, peneliti mulai mengenalkan metode *BCCT* pada peserta didik. Hasilnya aspek *sensitivity* mempunyai skor tertinggi yaitu 63. Sedangkan aspek *flexibility* skor 58, *fluency* dan *originality* mempunyai skor yang sama yaitu 55. Empat aspek tersebut dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek *elaboration* mempunyai nilai skor 25 sama dengan nilai skor pada kondisi awal. Pada aspek ini anak belum mampu menciptakan masalah sendiri mengenai berbagai jenis permainan secara nyata dan belum mampu merealisasikan gagasan secara nyata walaupun telah dikenalkan metode *BCCT*.

Dilihat dari siklus II peneliti mengadakan perbaikan karena pada siklus I dirasa kurang memuaskan sehingga perlu perbaikan pada siklus II. Aspek *flexibility* mempunyai skor tertinggi yaitu 77. Aspek *sensitivity* mempunyai skor 75, *fluency* skor 70, dan *originality* skor 65. Empat aspek tersebut mempunyai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek *elaboration* terjadi peningkatan dari siklus I mempunyai skor 25 ke siklus II skor 28 hanya muncul pada dua anak. Peneliti menganggap aspek ini dapat dimasukkan pada kriteria mulai muncul (MM), sehingga pada siklus II semua aspek muncul dan dapat dikatakan terjadi peningkatan kreativitas.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “ Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Tari Dolanan Anak Usia Dini Melalui Metode *Beyond Centers and Circles Time ( BCCT )* di PAUD Sekarsari Sidokarto, Godean, Sleman “ dapat disimpulkan bahwa melalui metode *BCCT* dapat ditingkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran tari *dolanan* anak. Pada kondisi awal, kreativitas peserta didik rata- rata masih rendah karena pembelajaran tari *dolanan* anak usia dini masih mempergunakan metode konvensional.

Secara kualitatif, pada kriteria keberhasilan tindakan peserta didik PAUD Sekarsari mampu memahami dan melaksanakan perintah berupa *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan) walaupun pada aspek *elaboration* (keterperincian) hanya 2 orang peserta didik yang mampu menciptakan pemecahan masalah secara nyata.

Pada data kuantitatif menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II yang mulai dikenalkan metode *BCCT*, pembelajaran tari *dolanan* anak usia dini terjadi peningkatan kreativitas. Hal ini terlihat dari kondisi awal mempunyai rata-rata skor 42 dengan kriteria keberhasilan mulai muncul (MM) dan pada siklus II mempunyai rata-rata skor 63 yang mempunyai kriteria keberhasilan yaitu berkembang sesuai harapan (BSH). Namun demikian, ada satu aspek yang belum

berkembang yaitu aspek *elaboration*. Pada kondisi awal dan siklus I mempunyai skor 25, siklus II meningkat menjadi 28. Peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari dolanan anak usia dini melalui metode *Beyond Center and Circles Time (BCCT)* di PAUD Sekarsari, Sidokarto, Godean, Sleman telah memenuhi nilai rata-rata 51 dan dapat dinyatakan berkembang sesuai harapan (BSH).

### **B. Rencana Tindak Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan masih banyak kekurangan sehingga untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal diperlukan adanya beberapa masukan berupa rencana tindak lanjut kepada :

1. PAUD Sekarsari di antaranya yaitu memberikan dukungan berupa alat permainan edukatif untuk menunjang peningkatan kreativitas melalui metode *BCCT* sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terlaksana dengan baik.
2. Kepada pendidik PAUD agar selalu berinovasi memperkaya kemampuan dan wawasan dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang disampaikan ke peserta didik sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dalam peningkatan kreativitas peserta didik diperlukan pemilihan materi tari dolanan anak yang sesuai dengan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmi, Suharjo, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers And Circles Time ( BCCT ) (Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewantara, K. H. 1959. *Taman Indriya (Kindergarten)*. Jogjakarta : Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2013. *Pembelajaran Active Learning Berbasis Karakter Pada Anak Usia 3-4 tahun*. Sleman : Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.
- . 2009. *Hasil Pengkajian Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Sentra*. Yogyakarta : Balai Pengembangan Kegiatan Belajar.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2008. Paud Berbasis Keluarga dan Lingkungan. *Jurnal Alamiah Anak Usia Dini* edisi khusus 2007. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dirjen PLS dan DIKNAS. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta : Dirjen PLS dan DIKNAS.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2006 *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : DIVA Press.

- Hildayani, Rini dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- HIMPAUDI DIY. 2013. *Materi Diklat Tingkat Dasar Bagi PTK PAUD*. TPA Plus An-Nur Krapyak, Triharjo, Sleman : HIMPAUDI DIY.
- Kusnandar,S.Pd,M.Si. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Masitoh, dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan : Unversitas Terbuka.
- Masunah, Juju dan Narawati, Tati. 2003. *Seni dan Pendidikan Seni (Sebuah Bunga Rampai)*. Bandung : P4ST UPI.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rinenka Cipta.
- Munawaroh, Siti. 2011. “Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya”. *Jantra* vol. VI, no. 12, hal 208-216.
- Moedjiono. 1993. *Strategi belajar mengajar*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Nugraha, Ali dkk. 2011, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nursisto, 1999, *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no 58. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Poerdawarminta W,j,S .1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Purwaningsih, Ernawati. 2006. "Permainan Tradisional Anak : Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan". *Jantra* vol. I, no. 1, hlm 40-46.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Roestiyah. 2001. *Strategi belajar mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Santoso, Soegeng. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Soegeng dan Gusnawirta Fasli. 2002. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar dasar proses belajar mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudtaji, 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan* , Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno. 2011. "Permainan Tradisional Sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa Oleh Staf Peneliti Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta". *Jantra* vol. VI, no. 12, hlm. 116 – 123.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan : UT.

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 28 Maret 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiuip.
Nilai Kreativitas Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Bagian- bagian <i>menthok</i> .
Metode :	Demonstrasi, bercerita, bernyanyi, dan imitasi.
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Mengamati <i>menthok</i> di kandang, mengetahui ciri- ciri <i>menthok</i> ( warna putih dan abu-abu, berkaki dua, makanan <i>menthok</i> , dan jalan <i>megal megal</i> ).
Alat yang diperlukan :	3 ekor <i>menthok</i> , kandang, makanan <i>menthok</i> , kolase gambar <i>menthok</i> , mangkok kecil.

### Pijakan Lingkungan Main

- a. *Menthok* disiapkan dalam kandang sebanyak 3 ekor.
- b. 1 ekor ditempatkan di kandang agak lebar, 2 ekor yang berbeda warna (putih dan abu-abu) ditempatkan dalam satu kandang.
- c. Makanan *menthok* diletakan di dalam kandang.
- d. Menyiapkan kertas bergambar *menthok*, lem, potongan kertas kecil-kecil berwarna-warni.

### Pijakan Sebelum Main

- a. Menunjukkan gambar binatang peliharaan dan menanyakan : “mana yang namanya *menthok*? “.
- b. Menceritakan ciri-ciri *menthok*.
- c. Mengajak peserta didik bernyanyi *menthok- menthok*.  
Lagu *menthok- menthok* :  
*Menthok-menthok*

*Tak kandani mung rupamu  
 Angisin-isini mbok yo ojo ngetok  
 Ono kandang wae  
 Enak-enak ngorok ora nyambut gawe  
 Mentbok- mentbok  
 Mung lakumu  
 Megal megol gawe guyu*

- d. Menunjukkan gambar *mentbok* lalu bertanya, “ siapa yang di rumah mempunyai *mentbok*”.
- e. Mengenalkan alat main yang telah disiapkan dan mengenalkan aturan cara bermain dan mengantri tunggu giliran.
- f. Pendidik membuat transisi main dengan memberikan pertanyaan tentang *mentbok* kemudian bagi peserta didik yang bisa menjawab dipersilahkan memilih mainan yang disiapkan.

#### **Pijakan Selama Main**

- a. Mengamati setiap main peserta didik.
- b. Memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “*mentboknya* warnanya apa ya?”
- c. Memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- d. Memperluas gagasan dengan memberi pijakan untuk membangun persistensi main anak.
- e. Mendukung anak untuk menceritakan hasil karya yang telah dikerjakan.
- f. Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk indikator dalam perencanaan kegiatan main yang telah disusun.

#### **Pijakan Setelah Main**

- a. Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.
- b. Mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- c. Mengajak anak ke lingkaran kecil.
- d. Menanyakan perasaan peserta didik selama main.
- e. Memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- f. Menanyakan siapa yang masih ingat tema dan aturan main hari ini dan siapa yang lupa aturan main.
- g. Mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main anak.
- h. Memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- i. Mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi atau gerakan sederhana.
- j. Menutup kegiatan dengan doa.
- k. Memberi pijakan transisi untuk mengelola peserta didik agar tertib bergabung pada lingkaran besar atau mengikuti kegiatan selanjutnya.



### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 4 April 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada disekitarnya.</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Demonstrasi, bernyanyi, dan imitasi.
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> , kelenturan badan, koordinasi mata dan tangan.
Alat yang diperlukan :	DVD, kaset cd <i>menthok</i> , TV, cup roti, sedotan, lem, gunting, miniatur <i>menthok</i> berupa gambar <i>menthok</i> yang besar dan kecil, piring plastik 2 warna .

#### Pijakan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan TV dan DVD.
- b. Cup roti, lem, sedotan, dan gunting ditempatkan dalam satu meja untuk bermain 5 anak.
- c. Miniatur *menthok* ukuran besar dan kecil diletakan diatas meja dan di sekitar miniatur *menthok* disiapkan piring plastik 2 warna yang berbeda.

### **Pijakan Sebelum Main**

- a. Mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan menthok (*lembehan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megol*).
- b. Mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu *menthok*.

Lagu *menthok- menthok* :

*Menthok-menthok*

*Tak kandani mung rupamu*

*Angisin-isini mbok yo ojo ngetok*

*Ono kandang wae*

*Enak-enak ngorok ora nyambut gawe*

*Menthok- menthok*

*Mung lakumu*

*Megal megol gawe guyu*

- c. Menunjukkan gambar *menthok* berbagai ukuran dan piring plastik 2 warna.
- d. Mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan, cara bermain, dan mengantri tunggu giliran.
- e. Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok* berjalan. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

### **Pijakan Selama Main**

- a. Mengamati setiap main peserta didik.
- b. Memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “*menthoknya warnanya apa ya?*”
- c. Memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- d. Memperluas gagasan dengan memberi pijakan untuk membangun persistensi main anak.
- e. Mendukung anak untuk menceritakan hasil karya yang telah dikerjakan.
- f. Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk indikator dalam perencanaan kegiatan main yang telah disusun.

### **Pijakan Setelah Main**

- a. Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.
- b. Mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- c. Mengajak anak ke lingkaran kecil.
- d. Menanyakan perasaan peserta didik selama main.
- e. Memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- f. Menanyakan siapa yang masih ingat tema dan aturan main hari ini dan siapa yang lupa aturan main.
- g. Mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main anak.
- h. Memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- i. Mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi atau gerakan sederhana.
- j. Menutup kegiatan dengan doa.
- k. Memberi pijakan transisi untuk mengelola peserta didik agar tertib bergabung pada lingkaran besar atau mengikuti kegiatan selanjutnya

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 11 April 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas	
Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada disekitarnya.</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok.</i>
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Demonstrasi, bernyanyi, dan imitasi.
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> sesuai dengan irama, kelenturan badan, dan koordinasi mata dan tangan,
Alat yang diperlukan :	DVD, kaset cd <i>menthok</i> , TV, tepung terigu, air, minyak, garam, gunting, gambar <i>menthok</i> , lem.

#### Pijakan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan TV dan DVD.
- b. Menyiapkan tepung terigu, air, minyak, dan garam ditempatkan dalam satu meja untuk bermain 5 anak.
- c. Menyiapkan gambar *menthok*, gunting, dan lem ditempatkan dalam satu meja untuk bermain 5 anak.

#### Pijakan Sebelum Main

- a. Mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.

- b. Mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu *menthok*.

Lagu *menthok- menthok* :

*Menthok-menthok*

*Tak kandani mung rupamu*

*Angisin-isini mbok yo ojo ngetok*

*Ono kandang wae*

*Enak-enak ngorok ora nyambut gawe*

*Menthok- menthok*

*Mung lakumu*

*Megal megol gawe guyu*

- c. Mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan, cara bermain, dan mengantri tunggu giliran.
- d. Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok* berjalan. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

#### **Pijakan Selama Main**

- Mengamati setiap main peserta didik.
- Memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “seperti apa ya berjalannya *menthok*?”
- Memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- Memperluas gagasan dengan memberi pijakan untuk membangun persistensi main anak.
- Mendukung anak untuk menceritakan hasil karya yang telah dikerjakan.
- Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk indikator dalam perencanaan kegiatan main yang telah disusun.

#### **Pijakan Setelah Main**

- Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.
- Mengajak peserta didik untuk beres- beres alat yang telah digunakan.
- Mengajak anak ke lingkaran kecil.
- Menanyakan perasaan peserta didik selama main.
- Memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- Menanyakan siapa yang masih ingat tema dan aturan main hari ini dan siapa yang lupa aturan main.
- Mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main anak.
- Memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- Mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi atau gerakan sederhana.
- Menutup kegiatan dengan doa.
- Memberi pijakan transisi untuk mengelola peserta didik agar tertib bergabung pada lingkaran besar atau mengikuti kegiatan selanjutnya.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Kamis, 17 April 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas	
Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada disekitarnya.</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok.</i>
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Unjuk kerja
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> sesuai dengan irama, kelenturan badan, dan koordinasi mata dan tangan,
Alat yang diperlukan :	DVD, kaset cd <i>menthok</i> , TV.

#### Pijakan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan TV dan DVD.
- b. Menyiapkan lembar evaluasi peserta didik.

#### Pijakan Sebelum Main

- a. Mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.
- b. Mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu *menthok*.  
 Lagu *menthok- menthok* :  
*Menthok-menthok*  
*Tak kandani mung rupamu*

*Angisin-isini mbok yo ojo ngetok*  
*Ono kandang wae*  
*Enak-enak ngorok ora nyambut gawe*  
*Menthok- menthok*  
*Mung lakumu*  
*Megal megol gawe guyu*

- c. Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok* berjalan. Peserta didik yang berani dipersilahkan maju ke depan untuk menarikan tari dolanan anak *menthok*.

#### **Pijakan Selama Main**

- a. Mengamati setiap main peserta didik.
- b. Memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “seperti apa ya berjalannya *menthok*?”
- c. Memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- d. Memperluas gagasan dengan memberi pijakan untuk membangun persistensi main anak.
- e. Mendukung anak untuk menceritakan hasil pelajaran yang telah dilakukan pada pembelajaran tari dolanan.
- f. Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk indikator dalam perencanaan kegiatan main yang telah disusun.

#### **Pijakan Setelah Main**

- a. Mengajak anak ke lingkaran kecil.
- b. Menanyakan perasaan peserta didik selama main.
- c. Memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- d. Menanyakan siapa yang masih ingat tema dan aturan main hari ini dan siapa yang lupa aturan main.
- e. Mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main anak.
- f. Memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- g. Mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi atau gerakan sederhana.
- h. Menutup kegiatan dengan doa.
- i. Memberi pijakan transisi untuk mengelola peserta didik agar tertib bergabung pada lingkaran besar atau mengikuti kegiatan selanjutnya

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 25 April 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas	
Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Bagian- bagian <i>menthok</i> .
Metode :	<i>Recalling</i>
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Mengamati <i>menthok</i> dan mengetahui ciri- ciri <i>menthok</i> .
Alat yang diperlukan :	TV, VCD, peraga <i>menthok</i> dari kayu, kertas bergambar <i>menthok</i> , lem, serbuk ampas kelapa berwarna-warni untuk kolase, kertas kosong, pensil, crayon, alat pencocok, gambar <i>menthok</i> , dan crayon

### Pijakan Lingkungan Main

- (6)Pendidik menyediakan TV dan VCD.
- (7)Pendidik menyediakan peraga *menthok* dari kayu.
- (8)Pendidik menyiapkan kertas bergambar *menthok*, lem, serbuk ampas kelapa berwarna-warni untuk kolase.
- (9)Pendidik menyediakan kertas kosong, pensil, crayon.
- (10) Pendidik menyediakan alat pencocok, gambar *menthok*, crayon.

### Pijakan Sebelum Main

- a) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk membuat lingkaran kecil.
- b) Pendidik memperlihatkan video binatang-binatang di darat terutama *menthok* dengan menggunakan vcd.

- c) Pendidik memperlihatkan alat peraga *menthok* dari kayu untuk mengulang kembali pengetahuan tentang ciri – ciri *menthok*.
- d) Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu *menthok*.
- e) Pendidik memberi tahu tentang aturan main di sentra seni dan memilih permainan yang ia inginkan.

#### **Pijakan Saat Main**

- (5) Pendidik hanya mengamati peserta didik.
- (6) Pendidik membiarkan peserta didik untuk memilih permainan menggambar bebas dan bermain kolase gambar *menthok* yang terbuat dari serbuk ampas kelapa, mencocok gambar , dan mewarnai gambar.
- (7) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka seperti “*menthoknya* warnanya apa ya?”
- (8) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami permainan.

#### **Pijakan Setelah Main**

- (7) Pendidik mengingatkan peserta didik waktu kurang 15 menit dan mengajak peserta didik untuk membereskan permainan yang telah dimainkan.
- (8) Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar kembali dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang telah dikerjakan hari ini.
- (9) Pendidik mengajak untuk mengulang kembali tentang ciri-ciri *menthok*.
- (10) Pendidik mengajak kembali untuk bernyanyi dan menari dengan lagu *menthok-menthok*.
- (11) Pendidik memberikan reward kepada peserta didik.
- (12) Pendidik menutup kegiatan dengan doa



### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 2 Mei 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas	
Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Demonstrasi, bernyanyi, portofolio, unjuk kerja.
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> , kelenturan badan, koordinasi mata dan tangan.
Alat yang diperlukan :	VCD, kaset cd <i>menthok</i> , TV, piring roti, sedotan, lem, gunting, miniatur <i>menthok</i> berupa gambar <i>menthok</i> yang besar kecil dan beda warna, piring plastik 2 warna.

#### Pijakan Lingkungan Main

- (4)Pendidik menyiapkan TV dan VCD.
- (5)Pendidik menyiapkan piring roti, lem, sedotan, dan gunting yang ditempatkan dalam satu meja.
- (6)Pendidik menyiapkan miniatur *menthok* ukuran besar kecil dan beda warna diletakan diatas meja dan di sekitar miniatur *menthok* disiapkan piring plastik 2 warna yang berbeda.

### **Pijakan Sebelum Main**

- (9) Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (10) Pendidik bertanya, “siapa yang masih ingat dengan ciri-ciri *menthok*?”.
- (11) Lalu pendidik mengingatkan kembali tentang ciri-ciri *menthok* dan mencontohkan gerakan *menthok* yang benar.
- (12) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan *menthok* (*lembahan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megal*).
- (13) Pendidik mengajak peserta didik bergerak sesuai gerakan yang telah diajarkan sambil bernyanyi lagu *menthok*.
- (14) Pendidik menunjukkan gambar *menthok* besar, kecil, beda warna dan piring plastik 2 warna.
- (15) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan, cara bermain, dan mengantri tunggu giliran.
- (16) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

### **Pijakan Saat Main**

- (5) Peserta didik berhak memilih permainan yang ia inginkan diantaranya bermain miniatur gambar *menthok* besar kecil dan beda warna, membuat *menthok* dari piring roti, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat VCD.
- (6) Pendidik hanya mengamati setiap main peserta didik.
- (7) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (8) Pendidik mencatat kegiatan main anak.

### **Pijakan Setelah Main**

- (8) Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain kurang 15 menit.
- (9) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres-beres alat yang telah digunakan.
- (10) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- (11) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman main.
- (12) Lalu pendidik menanyakan siapa yang masih ingat tentang gerakan *menthok* dan ciri-cirinya.
- (13) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- (14) Menutup kegiatan dengan doa.

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 9 Mei 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas	
Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada disekitarnya.</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Demonstrasi, bernyanyi, portofolio, unjuk kerja.
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> sesuai dengan irama, kelenturan badan, dan koordinasi mata dan tangan,
Alat yang diperlukan :	DVD, kaset cd <i>menthok</i> , TV, tepung terigu, air, minyak, pewarna makanan, garam, gunting, gambar <i>menthok</i> dan telur, crayon dan lem.

### Pijakan Lingkungan Main

- a) Pendidik menyiapkan TV dan DVD.
- b) Pendidik menyiapkan tepung terigu, air, minyak, pewarna makanan dan garam.
- c) Pendidik menyiapkan gambar *menthok* dan telur, gunting, crayon dan lem.

### Pijakan Sebelum Main

- (6)Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.

- (7) Pendidik bertanya kepada peserta didik, “siapa yang masih ingat nari *menthok* kemarin?”.
- (8) Pendidik mengajak peserta didik mengikuti gerakan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan musik.
- (9) Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan dan mengenalkan aturan dan cara bermain.
- (10) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan dan yang berani memperagakan gerakan *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan memilih mainan dengan cara berjalan seperti gerakan *menthok*.

#### **Pijakan Saat Main**

- (6) Peserta didik berhak memilih permainan yang telah disediakan oleh pendidik yaitu bermain *play dough* dengan berbagai warna, menggunting dan mewarnai gambar *menthok* dan telur, dan menari sendiri menirukan tarian *menthok* lewat vcd.
- (7) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.
- (8) Pendidik memberikan pijakan pada setiap peserta didik dengan mengemukakan pertanyaan terbuka.
- (9) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.
- (10) Mencatat kegiatan main anak.

#### **Pijakan Setelah Main**

- a) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres.
- b) Pendidik mengajak peserta didik untuk beres-beres alat yang telah digunakan.
- c) Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran kecil.
- d) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.
- e) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.
- f) Pendidik mengajak peserta didik menyanyi dan menari dengan lagu *menthok*.
- g) Pendidik memberitahukan kegiatan besok kepada peserta didik.
- h) Pendidik menutup kegiatan dengan doa

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari / Tanggal :	Jumat, 16 Mei 2014
Waktu :	08.30-09.30 WIB
Sub Tema :	Binatang di darat
Topik :	<i>Menthok</i>
Kelompok Usia:	3- 4 tahun
Sentra :	Seni
Tingkat Pencapaian Perkembangan :	Menirukan gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat
Indikator :	Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup.
Nilai Kreativitas Indikator :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak ide / gagasan.</li> <li>2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah.</li> <li>3. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah.</li> <li>4. Senang dengan hal-hal yang menantang.</li> <li>5. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman.</li> <li>6. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain.</li> <li>7. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada disekitarnya.</li> <li>8. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama.</li> </ol>
Materi :	<i>Menthok</i> .
Pengetahuan Materi :	Gerakan <i>menthok</i> .
Metode :	Unjuk kerja
Tujuan :	Peserta didik mampu mengenali ciri- ciri binatang <i>menthok</i> dan bergerak menirukan binatang <i>menthok</i>
Konsep :	Menirukan gerakan <i>menthok</i> sesuai dengan irama, kelenturan badan, dan koordinasi mata dan tangan,
Alat yang diperlukan :	DVD, kaset cd <i>menthok</i> , TV, dan lembar evaluasi.

#### Pijakan Lingkungan Main

- (1)Pendidik menyiapkan TV dan DVD.
- (2)Pendidik menyiapkan lembar evaluasi peserta didik.

#### Pijakan Sebelum Main

- (6)Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran.
- (7)Pendidik mengajak peserta didik mengulang kembali gerakan tari dolanan *menthok* sesuai dengan irama.
- (8)Pendidik menerangkan kembali gerakan *lembahan*, *nyucuk*, *ngisin-isin*, *tidur*, dan *meagal megal* yang benar.
- (9)Pendidik mengajak peserta didik untuk duduk melingkar.

- (10) Pendidik membuat transisi main dengan menjawab pertanyaan tentang ciri- ciri *menthok*. Peserta didik yang berani dipersilahkan maju ke depan untuk menarikan tari dolanan anak *menthok* sesuai dengan irama lalu bermain bebas.

#### **Pijakan Saat Main**

- (6) Pendidik mengamati peserta didik yang menari sesuai dengan gerakan yang diajarkan menggunakan musik.  
 (7) Pendidik memberi kesempatan peserta didik untuk bermain bebas.  
 (8) Pendidik mengamati setiap main peserta didik.  
 (9) Pendidik memberi gagasan bila ada peserta didik yang belum memahami menggunakan bahan dan alat main.  
 (10) Pendidik mencatat kegiatan main peserta didik.

#### **Pijakan Setelah Main**

- (8) Pendidik memberitahu peserta didik sisa waktu bermain.  
 (9) Pendidik mengajak peserta didik membereskan alat main.  
 (10) Pendidik mengajak peserta didik membuat lingkaran kecil.  
 (11) Pendidik menanyakan perasaan peserta didik selama main dan memberi waktu kepada untuk menceritakan pengalaman main.  
 (12) Pendidik mengulang konsep-konsep yang telah diuraikan di pijakan sebelum main untuk memperkuat pengalaman main peserta didik.  
 (13) Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan perenggangan dengan bernyanyi.  
 (14) Pendidik menutup kegiatan dengan doa.

## Lampiran 02

**Rubrik Penilaian Kreativitas Anak**

- a. **Fluency** ( kelancaran) : dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.

Kriteria	Indikator	Skor	Deskriptor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat mengemukakan ide sendiri mengenai binatang di darat.</li> <li>- Anak berperan aktif.</li> <li>- Anak sudah mampu menangkap maksud guru melalui perintah sederhana</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide sendiri mengenai binatang <i>menthok</i>.</li> <li>- Anak dapat mengemukakan ide dalam bentuk tari dolanan anak.</li> <li>- Anak dapat mengungkapkan ide tanpa bantuan.</li> <li>- Anak mampu melakukan secara aktif.</li> <li>- Anak mampu menggunting, membuat kolase, membuat berbagai bentuk binatang di darat dengan <i>play dough</i>, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti,</li> </ul>

			membedakan miniatur menthok.
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat mengemukakan ide masih dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak berperan aktif.</li> <li>- Anak mampu menangkap maksud guru melalui perintah sederhana tetapi masih dengan bantuan guru.</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai binatang <i>menthok</i> melalui deskripsi guru.</li> <li>- Anak dapat mengemukakan ide dalam bentuk tari dolanan anak dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak dapat mengungkapkan ide masih dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak mampu melakukan secara aktif.</li> <li>- Anak sudah mampu menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> dengan bantuan guru.</li> </ul>
Mulai Muncul (MM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide tetapi masih mengalami kesulitan dan memerlukan dorongan.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai binatang <i>menthok</i> tetapi masih mengalami kesulitan.</li> <li>- Anak dapat mengemukakan ide dalam bentuk tari dolanan anak tetapi masih memerlukan</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum aktif</li> <li>- Anak dapat menangkap maksud guru melalui perintah sederhana tetapi masih mengalami kesulitan.</li> </ul>		<p>dorongan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum lancar mengungkapkan ide.</li> <li>- Belum aktif.</li> <li>- Anak dapat menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> tetapi masih mengalami kesulitan.</li> </ul>
Belum Muncul (BM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum mampu mengemukakan ide dan masih perlu bimbingan.</li> <li>- Anak bersifat pasif.</li> <li>- Anak belum mampu menangkap maksud guru</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum mampu mengemukakan ide mengenai binatang <i>menthok</i>.</li> <li>- Anak belum dapat mengemukakan ide dalam bentuk tari dolanan anak.</li> <li>- Anak belum dapat mengungkapkan ide.</li> <li>- Tidak aktif.</li> <li>- Anak belum mampu menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti,</li> </ul>

	melalui perintah sederhana.		menumpahkan makanan <i>menthok</i> , membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i> , mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> .
--	-----------------------------	--	---

**b. *Flexibility* (keluwesan) : dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat.**

Kriteria	Indikator	Skor	Deskriptor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah mampu melakukan gerak <i>menthok</i> dengan luwes.</li> <li>- Anak mampu melakukan kegiatan sesuai dengan perintah guru.</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah mampu melakukan gerak <i>menthok</i> dengan luwes.</li> <li>- Anak mampu menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> sesuai dengan perintah guru.</li> </ul>
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i> dengan meniru gerakan guru.</li> <li>- Anak dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru.</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i> dengan meniru gerakan guru.</li> <li>- Anak dapat melakukan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan</li> </ul>

			makanan <i>menthok</i> , membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i> , mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru.
Mulai Muncul (MM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i> dengan meniru gerakan guru dan masih mengalami kesulitan .</li> <li>- Anak dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru dan masih mengalami kesulitan.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan gerakan tari <i>menthok</i> dengan meniru gerakan guru tetapi masih mengalami kesulitan.</li> <li>- Anak dapat melakukan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> dengan tepat tetapi masih dengan bantuan guru dan mengalami kesulitan.</li> </ul>
Belum Muncul	- Anak belum dapat melakukan gerakan tari	1	- Anak belum dapat melakukan gerakan

(BM)	<p><i>menthok.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat melakukan perintah sederhana dengan tepat.</li> </ul>	<p>tari <i>menthok.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat melakukan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> dengan tepat.</li> </ul>
------	--	---

c. *Originality* (keaslian) : dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa.

Kriteria	Indikator	Skor	Deskriptor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengimajinasikan gerakan dan ciri <i>menthok</i> sesuai dengan gerakan dan ciri <i>menthok</i> yang sebenarnya.</li> <li>- Anak mampu melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak.</li> <li>- Anak mampu mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati.</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak.</li> <li>- Anak mampu memperagakan ciri- ciri <i>menthok</i> melalui gerakan tanpa bantuan dari guru.</li> <li>- Anak mampu mewujudkan perintah guru dalam bentuk permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> tanpa bantuan dari guru.</li> <li>- Anak mampu mengungkapkan ciri-ciri <i>menthok</i> sesuai dengan apa yang diamati tanpa bantuan guru.</li> </ul>

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri <i>menthok</i> sesuai dengan gerakan dan ciri <i>menthok</i> yang sebenarnya dengan bimbingan guru.</li> <li>- Anak dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak dengan bimbingan dari guru.</li> <li>- Anak dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati dengan bantuan guru.</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak dapat memperagakan ciri- ciri <i>menthok</i> melalui gerakan dengan bantuan dari guru.</li> <li>- Anak dapat mewujudkan perintah guru dalam bentuk permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> dengan bantuan dari guru.</li> <li>- Anak dapat mengungkapkan ciri-ciri <i>menthok</i> sesuai dengan apa yang diamati dengan bantuan guru.</li> </ul>
Mulai Muncul (MM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri <i>Menthok</i> sesuai dengan gerakan dan ciri <i>menthok</i> yang sebenarnya tetapi masih mengalami kesulitan.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat melakukan gerak <i>Menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak tetapi masih kesulitan.</li> <li>- Anak sudah dapat memperagakan ciri- ciri <i>menthok</i> melalui gerakan tetapi masih mengalami kesulitan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak dengan bimbingan dari guru.</li> <li>- Anak sudah dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati tetapi masih memerlukan bantuan dari guru.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat mewujudkan perintah guru dalam bentuk permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> tetapi walaupun belum sempurna dan masih dibimbing oleh guru.</li> <li>- Anak sudah dapat mengungkapkan ciri-ciri <i>menthok</i> sesuai dengan apa yang diamati tetapi perlu diberi umpan balik oleh guru.</li> </ul>
Belum Muncul (BM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat mengimajinasikan gerakan dan ciri <i>menthok</i> sesuai dengan gerakan dan ciri <i>menthok</i> yang sebenarnya walaupun dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak belum dapat melaksanakan ide sesuai apa yang dipikirkan anak</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat melakukan gerak <i>menthok</i> sesuai dengan imajinasi anak walaupun dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak belum dapat memperagakan ciri- ciri <i>menthok</i> melalui gerakan walaupun dengan bantuan dari guru.</li> <li>- Anak belum dapat mewujudkan perintah guru dalam bentuk permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i></li> </ul>



	<p>walaupun dengan bimbingan dari guru.</p> <p>- Anak belum dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan apa yang diamati walaupun telah dibantu guru.</p>	<p>binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> walaupun dengan bantuan dari guru.</p> <p>- Anak belum dapat mengungkapkan ciri-ciri <i>menthok</i> sesuai dengan apa yang diamati walaupun dengan bantuan guru.</p>
--	---	---

**d. *Elaboration* (keterperincian) : anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai jenis binatang di darat dan mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.**

Kriteria	Indikator	Skor	Deskriptor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat.</li> <li>- Anak mampu menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata.</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang yang hidup di darat tanpa bantuan dari guru.</li> <li>- Anak mampu mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat tanpa bimbingan guru.</li> </ul>
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bantuan guru.</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang yang hidup di darat dengan bantuan dari guru.</li> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bimbingan</li> </ul>

			guru.
Mulai Muncul (MM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru tetapi masih mengalami kesulitan.</li> <li>- Anak sudah dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bantuan guru walaupun masih kesulitan.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang yang hidup di darat dengan bantuan dari guru tetapi masih mengalami kesulitan.</li> <li>- Anak dapat mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata dengan bimbingan guru walaupun masih kesulitan.</li> </ul>
Belum Muncul (BM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai binatang yang hidup di darat dengan bantuan guru walaupun dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak belum dapat menciptakan pemecahan masalah mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata walaupun dengan bantuan guru.</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang yang hidup di darat walaupun dengan bantuan dari guru.</li> <li>- Anak belum dapat mengemukakan ide mengenai berbagai macam permainan dengan tema binatang yang hidup di darat secara nyata walaupun dengan bimbingan guru.</li> </ul>

e. *Sensitivity* (kepekaan) : anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.

Kriteria	Indikator	Skor	Deskriptor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menempatkan diri dalam barisan dengan rapi.</li> <li>- Anak antusias dalam menari.</li> <li>- Anak antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru.</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menempatkan diri dalam barisan dengan rapi tanpa bantuan guru.</li> <li>- Anak antusias dalam menari tari dolanan anak <i>menthok</i>.</li> <li>- Anak antusias dengan permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i>.</li> </ul>
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak antusias dalam menari tetapi memerlukan motivasi dari guru.</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak antusias dalam menari tari dolanan anak <i>menthok</i> tetapi memerlukan motivasi dari guru.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru tetapi masih memerlukan dorongan dari guru.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak antusias dengan permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> tetapi masih memerlukan dorongan dari guru.</li> </ul>
Mulai Muncul (MM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak sudah mulai antusias dalam menari tetapi memerlukan motivasi dari guru.</li> <li>- Anak sudah mulai antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru tetapi masih memerlukan dorongan dari guru.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak sudah mulai antusias dalam menari tari dolanan anak <i>menthok</i> tetapi memerlukan motivasi dari guru.</li> <li>- Anak sudah mulai antusias dengan permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> tetapi masih memerlukan dorongan dari guru.</li> </ul>

Belum Muncul (BM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi walaupun dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak belum antusias dalam menari walaupun telah diberi motivasi oleh guru.</li> <li>- Anak belum antusias dalam permainan yang telah disediakan oleh guru walaupun telah diberi dorongan oleh guru.</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belum dapat menempatkan diri dalam barisan dengan rapi walaupun dengan bantuan guru.</li> <li>- Anak belum antusias dalam menari tari dolanan anak <i>menthok</i> walaupun telah diberi motivasi oleh guru.</li> <li>- Anak belum antusias dengan permainan menggunting, membuat kolase, membuat <i>play dough</i> binatang di darat, membuat tiruan <i>menthok</i> dari cup roti, menumpahkan makanan <i>menthok</i>, membuat tiruan <i>menthok</i> dari piring roti, menggunting dan mewarnai gambar <i>menthok</i> dan telur <i>menthok</i>, mencocok dan mewarnai gambar <i>menthok</i> membedakan miniatur <i>menthok</i> walaupun telah diberi dorongan oleh guru.</li> </ul>

Nama Sekolah : Kelompok Bermain Sekarsari  
Tahun Ajaran : 2013/2014  
Semester : II ( Dua )

No	Indikator	Nama Peserta Didik															Jmlh	Skor	Kriteria
		Ta ta	Ai ko	Al do	Au rel	Cand ra	Calis ta	Ta lita	Da va	Gh ani	Lila	Ca lya	Naz wa	Ni zar	Dohan	Fanny			
1.	Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	3	3	31	52	BSH
2.	Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	3	32	53	BSH
3.	Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	22	37	MM
4.	Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai jenis binatang di darat.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BM

	- Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.																		
5.	Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.	2	2	2	3	1	1	3	1	2	1	2	1	2	2	2	27	45	MM
Jumlah		8	11	8	11	7	5	12	5	9	7	7	5	9	11	11	127	212	MM
Skor		40	55	40	55	35	25	60	25	45	35	35	25	45	55	55			
Kriteria Penilaian		M M	B S H	M M	B S H	MM	BM	B S H	B M	M M	MM	M M	BM	M M	BSH	BSH			

**Skor Penilaian:**

- 1 = Kurang Memuaskan
- 2 = Cukup Memuaskan
- 3 = Memuaskan
- 4 = Sangat Memuaskan

Mengetahui,

**Keterangan kriteria penilaian :**

- a. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.
- b. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.
- c. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.
- d. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 - 100.

Guru Pendamping



Nama Sekolah : Kelompok Bermain Sekarsari  
Tahun Ajaran : 2013/2014  
Semester : II ( Dua )

No	Indikator	Nama Peserta Didik															Jmlh	Skor	Kriteria
		Ta ta	Ai ko	Al do	Au rel	Cand ra	Calis ta	Ta lita	Da va	Gh ani	Lila	Calya	Naz wa	Ni zar	Dohan	Fanny			
1.	Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.	2	3	2	3	3	1	3	1	2	2	2	1	2	3	3	33	55	BSH
2.	Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	1	3	3	3	35	58	BSH
3.	Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa	2	3	2	3	2	1	3	1	3	2	2	1	2	3	3	33	55	BSH
4.	- Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BM

	berbagai jenis binatang di darat.  - Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.																		
5.	Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.	3	3	3	3	2	1	3	2	3	2	2	1	3	4	3	38	63	<b>BSH</b>
Jumlah		10	13	10	13	11	5	13	7	11	9	9	5	11	14	13	154	256	<b>BSH</b>
Skor		50	65	50	65	55	25	65	35	55	45	45	25	55	70	65			
Kriteria penilaian		M M	B S H	M M	B S H	BSH	BM	B S H	M M	B S H	MM	MM	BM	B S H	BSH	BSH			

**Skor Penilaian :**

- 1 = Kurang Memuaskan  
 2 = Cukup Memuaskan  
 3 = Memuaskan  
 4 = Sangat Memuaskan

**Keterangan kriteria penilaian :**

- e. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.  
 f. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.  
 g. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.  
 h. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 - 100.

Mengetahui,

Guru Pendamping

Nama Sekolah : Kelompok Bermain Sekarsari  
Tahun Ajaran : 2013/2014  
Semester : II ( Dua )

No	Indikator	Nama Peserta Didik															Jmlh	Skor	Kriteria
		Ta ta	Ai ko	Al do	Au rel	Cand ra	Calis ta	Ta lita	Da va	Gh ani	Lila	Calya	Naz wa	Niza r	Dohan	Fanny			
1.	Dapat mengemukakan ide-ide atau jawaban dari pertanyaan mengenai sub tema binatang di darat.	3	4	3	3	3	2	4	1	3	2	2	2	2	4	4	42	70	BSH
2.	Dapat menghasilkan berbagai macam ide dari sub tema binatang di darat	3	4	4	4	3	2	4	2	3	2	3	1	3	4	4	46	77	BSB
3.	Dapat memberikan respon yang unik atau luar biasa	4	4	3	3	3	1	4	1	3	1	2	2	2	3	4	39	65	BSH
4.	- Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17	28	MM

	mengenai berbagai jenis binatang di darat.  - Anak mampu menciptakan pemecahan masalah sendiri mengenai berbagai macam permainan dengan sub tema binatang di darat secara nyata.																		
5.	Anak mampu mengikuti aturan main dalam pembelajaran.	3	4	3	3	2	2	4	2	4	2	4	1	3	4	4	45	75	BSH
Jumlah		14	17	14	15	12	8	18	7	14	8	12	7	10	16	17	189	315	BSH
Skor		60	85	70	75	60	40	90	35	70	40	60	35	40	80	85			
Kriteria Penilaian		B S H	B S B	B S H	B S H	BSH	MM	B S B	M M	B S H	MM	BSH	MM	MM	BSB	BSB			

**Kriteria Skor :**

- 1 = Kurang Memuaskan
- 2 = Cukup Memuaskan
- 3 = Memuaskan
- 4 = Sangat Memuaskan

**Keterangan kriteria penilaian :**

- a. BM ( Belum Muncul) dengan nilai 0 - 25.
- b. MM ( Mulai Muncul ) dengan nilai 26 - 50.
- c. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) dengan nilai 51 - 75.
- d. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) dengan nilai 76 – 100.

Mengetahui,

Guru Pendamping

## Lampiran 06

**Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari**

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 1  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 28 Maret 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

<b>Kegiatan</b>	<b>Keterangan</b>
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat pendidik menerangkan Aiko, Aurel, Talita, Dohan, dan Fany dapat mengemukakan ide mengenai binatang melalui deskripsi pendidik dan peserta didik dapat mengemukakan ide dalam bentuk tari dolanan anak walaupun dengan bantuan pendidik.</li> <li>• Sedangkan Calista, Dava, Calya, dan Nazwa belum mampu mengemukakan ide mengenai berbagai jenis binatang di darat walaupun dengan bantuan pendidik.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talita mampu menirukan cara berjalan menthok yang <i>megal megol</i>.</li> <li>• Dohan, Fany, dan Calista memilih untuk membuat kolase gambar menthok dari potongan kertas berwarna- warni dengan bantuan pendidik.</li> <li>• Nazwa dan Calya hanya diam saja. Gani sudah mampu mengungkapkan ciri-ciri menthok sesuai dengan apa yang diamati tetapi perlu diberi umpan balik oleh peneliti.</li> <li>• Aiko meletakkan makanan menthok di dalam kandang dan Gani mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh Aiko tentang apa nama makanan menthok walaupun belum sempurna.</li> <li>• Aiko, Aurel, Gani, Nizar, Dohan, dan Fany sudah dapat melakukan gerakan menthok sesuai dengan imajinasi peserta didik tetapi masih kesulitan dan bimbingan dari pendidik. Sedangkan anak yang lain belum dapat melakukan dan memperagakan gerakan sesuai dengan imajinasi peserta didik walaupun dengan bantuan pendidik.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain dan mengajak untuk beres-beres.</li> <li>• Talita, Dohan, dan Fany mengumpulkan potongan kertas yang tercecer tanpa diminta oleh pendidik. Sedangkan Gani mengajak teman-temannya untuk bergotong royong membereskan tempat bermain.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 2  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 4 April 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik mengajak peserta didik mengingatkan kembali ciri-ciri menthok dan mengenalkan gerakan tari dolanan anak yaitu <i>lembehan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megal</i>.</li> <li>• Tata, Nizar, Gani, Dohan, Aurel dan Talita mampu bergerak mempraktekan tari tetapi belum sesuai. Sedangkan Calista dan Calya mampu bergerak tetapi menirukan gerakan temannya. Nazwa dan Lila tidak bergerak sedikitpun.</li> <li>• Pendidik juga menjelaskan kembali ciri-ciri menthok lalu menunjukkan gambar menthok yang berukuran besar kecil dan beda warna.</li> <li>• Pendidik menunjukkan cup roti, sedotan, lem, dan gunting untuk membuat tiruan menthok.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Candra dan Dava memilih untuk membedakan miniatur menthok yang besar kecil dan berbeda warna namun keduanya belum mampu membedakan warna.</li> <li>• Sedangkan Lila dan Nazwa belum mempunyai antusias dalam menari, menggunting untuk membuat tiruan menthok, dan belum mampu membedakan miniatur menthok ukuran besar kecil walaupun telah diberi dorongan oleh pendidik.</li> <li>• Aurel, Dohan, Fany, dan Aiko sudah mampu membuat tiruan menthok dari cup roti tanpa bantuan pendidik.</li> <li>• Tata, Aldo, Candra, Gani, dan Nizar sudah dapat membedakan miniatur menthok besar kecil dan beda warna tetapi masih perlu dibimbing oleh pendidik.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain dan mengajak untuk beres-beres.</li> <li>• Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran dan memberi waktu menceritakan pengalamannya.</li> <li>• Talita mampu bercerita dan mengulang gerakan tari menthok tanpa bantuan dan Gani bercerita tentang ia bisa membedakan miniatur menthok besar kecil dan beda warna.</li> <li>• Pendidik mengajak bernyanyi bersama dan bergerak sesuai dengan gerakan yang telah diajarkan.</li> <li>• Calya tidak mau menyanyi, hanya duduk melihat saja.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 3  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 11 April 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talita, Aurel, dan Fany mampu memperagakan dan mengingat gerakan tari yang telah diajarkan. Sebagian besar peserta didik dapat mengikuti gerakan dengan benar.</li> <li>• Sedangkan Calista, Lila, dan Nazwa belum mampu mengikuti dengan benar walaupun dibimbing oleh pendidik.</li> <li>• Pendidik memperlihatkan peralatan permainan <i>play dough</i> untuk binatang di darat dan peralatan menggunting gambar menthok.</li> <li>• Fany, Tata, Talita dan Aurel mampu memperagakan gerakan menthok berjalan dan dipersilahkan untuk memilih permainan yang telah disediakan.</li> <li>• Sedangkan yang lain berusaha menjawab pertanyaan pendidik dan memilih kelompok permainan yang sudah disiapkan.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talita, Fany, Dohan, Aurel, Aiko dan Gani memilih kelompok permainan menari dan mampu menirukan gerakan yang ada di dalam VCD tanpa bantuan dari pendidik.</li> <li>• Aiko memimpin teman-temannya untuk menari seperti menjadi guru.</li> <li>• Tata, Aldo, Calista, Dava, dan Candra memilih membuat <i>play dough</i> berupa kandang menthok, telur, taman-taman yang sesuai dengan imajinasi.</li> <li>• Sedangkan Lila, Calya, Nizar, dan Nazwa memilih mewarnai dan menggunting gambar menthok lalu menempelnya di papan dengan bantuan dari pendidik. Mereka saling bergiliran untuk menempel pada papannya.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik mengajak untuk duduk melingkar dan meminta peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang telah diajarkan dan dikerjakan hari ini.</li> <li>• Pendidik mengulang kembali gerakan tari menthok dan bernyanyi lagu menthok agar peserta didik tidak lupa.</li> <li>• Tata, Candra, dan Dava hanya rebut sendiri. Sedangkan yang lain bernyanyi dan menari menthok. Nazwa dan Lila menirukan sambil duduk.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 4  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 17 April 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fany, Dohan, Aurel, dan Talita bergerak sesuai dengan apa yang telah diajarkan pendidik.</li> <li>• Aldo mampu menambahkan gerakan <i>nyucuk</i> maju lalu mundur. Sedangkan lainnya mampu menirukan gerakan dan masih mencontoh pendidik.</li> <li>• Aurel mampu menjawab ciri-ciri menthok tanpa bantuan. Gani mampu menjawab tentang rumah menthok.</li> <li>• Tata mampu menjawab warna bulu menthok. Dan Talita mampu menirukan jalannya menthok.</li> <li>• Peserta didik yang mampu menjawab dipersilahkan menari di depan kelas menggunakan musik tanpa bantuan pendidik dan setelah itu membiarkan peserta didik untuk bermain bebas.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talita, Aurel, Dohan, Fany, Aiko, Calya mampu memperagakan gerakan dengan benar dan sudah mulai luwes dalam gerakannya tanpa bantuan dari pendidik. Mereka mampu mengingat gerakan yang diajarkan pendidik dengan baik.</li> <li>• Tata, Calista, Aldo, Nizar, dan Candra dapat memperagakan gerakannya masih dengan bantuan pendidik serta belum tepat dengan irama musiknya.</li> <li>• Sedangkan Nazwa, Lila, dan Dava masih belum mampu memperagakan dengan benar walaupun dibantu oleh pendidik.</li> <li>• Setelah selesai mempraktekkan tari menthok, pendidik memberi kesempatan untuk bermain bebas.</li> <li>• Tata bermain kereta dari balok. Calista, Calya, Aurel, dan Nazwa bermain <i>puzzle</i>. Sedangkan yang lain menyusun balok. Talita membuat rumah yang ada kandang menthoknya, Nizar membuat Pertamina, Candra membuat kolam, Dohan membuat taman, Aldo membuat taman dan pohon, Fany dan Aiko membuat istana.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talita, Dohan, dan Fany mampu menceritakan dengan baik.</li> <li>• Tata, Nizar, dan Aldo mampu mengungkapkan apa yang dikerjakan pada saat bermain balok sesuai dengan imajinasinya.</li> <li>• Lila dan Nazwa sudah dapat menceritakan pengalamannya walaupun dengan bantuan pendidik.</li> </ul>



### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 5  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 25 April 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aiko, Aurel, Talita, Dohan, dan Fany melihat video tentang binatang dengan antusias dan sambil menirukan gerakan menthok. Tata, Candra, Nizar, Lila, Gani dan Aldo memperhatikan video dengan bermain. Sedangkan Calista, Dava, Calya, dan Nazwa tidak memperhatikan video nya.</li> <li>Semua anak memperhatikan pada saat pendidik memperlihatkan alat peraga menthok dari kayu.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talita, Candra, Aurel, Aldo dan Aiko memilih permainan menggambar bebas. Talita menggambar mencontoh alat peraga menthok dari kayu walaupun tidak sempurna. Yang lain menggambar rumah, ikan, pohon, dan kereta api.</li> <li>Dohan, Fany, Gani, dan Calista memilih untuk membuat kolase gambar menthok dari serbuk ampas dengan bantuan pendidik.</li> <li>Nazwa dan Calya memilih permainan mencocok gambar menthok walaupun dengan bantuan pendidik.</li> <li>Tata, Nizar, Dava, Lila dan Dohan memilih permainan mewarnai gambar menthok. Mereka mampu berimajinasi melalui warna-warna.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain dan mengajak untuk beres-beres.</li> <li>Saat pendidik menyuruh anak untuk menceritakan kembali apa yang ia telah lakukan hari ini Talita, Aurel, dan Fany menceritakan secara bergantian dan dapat mengingat tentang ciri menthok tanpa bantuan pendidik. Sedangkan yang lain mengikutinya dengan bantuan pendidik. Nazwa hanya diam.</li> <li>Pendidik mengajak anak menyanyikan lagu menthok sambil menari. Aiko memimpin di depan. Aldo, Tata, Candra, dan Dava hanya ramai sendiri tidak memperhatikan. Sedangkan Nazwa dan Lila bergerak dibantu oleh pendidik.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 6  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 2 Mei 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik mengajak peserta didik mengingatkan kembali ciri-ciri menthok dan memperagakan gerakan tari menthok yaitu <i>lembehan, tangan nyucuk, ngisin-isin, tidur, dan megal megal</i>.</li> <li>• Tata, Nizar, Aiko, Gani, Dohan, Aurel, Fany dan Talita mampu bergerak mempraktekan tari sudah mulai sesuai. Sedangkan Calista, Candra, Aldo, Dava, dan Calya mampu bergerak tetapi menirukan gerakan temannya. Nazwa dan Lila bergerak dengan bantuan pendidik.</li> <li>• Pendidik juga menjelaskan kembali ciri-ciri menthok lalu menunjukkan gambar menthok yang berukuran besar kecil dan beda warna.</li> <li>• Pendidik menunjukkan piring roti, sedotan, lem, dan gunting untuk membuat tiruan menthok.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Candra, Talita, dan Dava memilih untuk membedakan miniatur menthok yang besar kecil berbeda warna dan mampu membedakan warna.</li> <li>• Lila, Calista, Calya dan Nazwa mampu membuat tiruan menthok dari piring roti walaupun dengan bantuan pendidik. Sedangkan Tata, Aldo, Gani, dan Nizar sudah mampu membuat tiruan menthok dari piring roti tanpa bantuan pendidik.</li> <li>• Aurel, Dohan, Fany, dan Aiko memilih untuk menari dengan menirukan gerakan pada video tari dolanan menthok tanpa bantuan.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberitahukan sisa waktu untuk bermain dan mengajak untuk beres-beres.</li> <li>• Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat lingkaran dan memberi waktu menceritakan pengalamannya.</li> <li>• Calya, Tata, Dohan, dan Candra mampu bercerita apa yang ia telah lakukan. Talita mampu bercerita dan mengulang gerakan tari menthok tanpa bantuan. Gani bercerita tentang ia bisa membuat tiruan menthok dari piring roti sendiri.</li> <li>• Pendidik mengajak bernyanyi bersama dan bergerak sesuai dengan gerakan yang telah diajarkan.</li> <li>• Lila tidak mau menyanyi, hanya duduk melihat saja.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 7  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 9 Mei 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebagian besar peserta didik telah mampu bergerak sesuai gerakan yang telah diajarkan dan sesuai dengan irama.</li> <li>Sedangkan Calista, Lila, dan Nazwa mampu mengikuti dengan benar walaupun dibimbing oleh pendidik.</li> <li>Pendidik memperlihatkan peralatan permainan <i>play dough</i> warna-warni untuk binatang di darat dan peralatan menggunting gambar menthok dan telur.</li> <li>Fany, Calya, Dohan dan Gani mampu memperagakan gerakan menthok dan dipersilahkan untuk memilih permainan yang telah disediakan.</li> <li>Sedangkan yang lain berusaha menjawab pertanyaan pendidik dan memilih kelompok permainan yang sudah disiapkan.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Calya, Talita, Fany, Dohan, Aurel, dan Aiko memilih kelompok permainan menari dan mampu bergerak sesuai musik tanpa bantuan dari pendidik. Aiko memimpin teman-temannya untuk menari seperti menjadi guru.</li> <li>Tata, Aldo, Calista, Dava, dan Candra memilih membuat <i>play dough</i> warna-warni berupa kandang menthok, telur, taman-taman ataupun binatang yang sesuai dengan imajinasi mereka.</li> <li>Sedangkan Lila, Calya, Nizar, dan Nazwa memilih mewarnai dan menggunting gambar menthok dan telur lalu menempelnya di papan tanpa bantuan dari pendidik. Mereka saling bergiliran untuk menempel pada papannya.</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendidik mengajak untuk duduk melingkar dan meminta peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang telah diajarkan dan dikerjakan hari ini.</li> <li>Pendidik mengulang kembali gerakan tari menthok dan bernyanyi lagu menthok agar peserta didik tidak lupa.</li> <li>Tata, Candra, dan Dava bermain sendiri. Sedangkan yang lain bernyanyi dan menari menthok dengan antusias. Nazwa dan Lila menirukan sambil duduk.</li> </ul>

### Catatan Kegiatan Harian PAUD Sekarsari

**Kelompok Usia** : 3 – 4 tahun.  
**Pertemuan** : 8  
**Hari / Tanggal** : Jumat, 16 Mei 2014  
**Waktu** : 08.30 – 09.30 WIB

Kegiatan	Keterangan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebagian besar peserta didik mampu bergerak sesuai dengan gerakan yang telah diajarkan dan mampu menceritakan ciri binatang menthok. Calista, Dava, dan Lila mampu bergerak sesuai dengan gerakan yang telah diajarkan walaupun dengan bantuan pendidik. Sedangkan Nazwa masih belum mampu bergerak sesuai yang telah diajarkan walaupun telah dibantu pendidik.</li> <li>Sebagian besar peserta didik mampu menjawab tentang ciri menthok. Nazwa mampu menjawab ciri menthok dengan bantuan pendidik.</li> <li>Peserta didik yang mampu menjawab dipersilahkan menunggu giliran menari di depan kelas menggunakan musik tanpa bantuan pendidik dan setelah itu membiarkan peserta didik untuk bermain bebas.</li> </ul>
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talita, Aurel, Dohan, Fany, Aiko, Calya mampu memperagakan gerakan dengan benar dan sudah luwes dalam gerakannya tanpa bantuan dari pendidik. Tata, Aldo, Nizar, dan Candra dapat memperagakan gerakannya tetapi belum tepat dengan irama musik karena sambil bercanda. Sedangkan Lila, Calista, dan Dava mampu memperagakan dengan benar walaupun dibantu oleh pendidik. Nazwa belum mampu bergerak sesuai dengan irama dan gerakan yang diajarkan walaupun telah dibantu pendidik.</li> <li>Tata melihat- lihat buku bergambar, Lila, Aiko dan Calya bermain boneka. Sedangkan Talita dan Aurel secara spontanitas mengajak teman-temannya bermain menthok- menthokan dengan bantuan pendidik. Talita dan Aurel menjadi menthok dengan gaya berjalannya <i>megal-megol</i>, beberapa temannya diminta bergandengan tangan membuat kandang lalu meminta Gani dan Candra untuk memberi makan di luar kandang .</li> </ul>
Pijakan setelah main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Talita, Aurel, Dohan, dan Fany mampu menceritakan dengan baik.</li> <li>Tata, Calya dan Aiko mampu mengungkapkan apa yang dikerjakan pada saat bermain bebas sesuai dengan imajinasinya.</li> <li>Lila dan Nazwa sudah dapat menceritakan pengalamannya walaupun dengan bantuan pendidik.</li> </ul>

## Lampiran 07

**Danceskrip Tari Dolanan *Menthok***

No	Nama Gerakan	Uraian
1.	<i>Lembahan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kedua tangan lurus ke samping bawah dan bergerak bergantian ke depan dan belakang.</li> <li>- Kaki kanan maju ke depan lalu bergantian dengan kaki kiri</li> <li>- Toleh kanan toleh kiri</li> </ul>
2.	Tangan <i>nyucuk</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangan kanan <i>nyucuk mengkurep</i> di depan mulut. Tangan kiri <i>nyucuk mlumah</i> di belakang punggung.</li> <li>- Kaki kiri ke depan, lalu kaki kanan. Berjalan tetapi di tempat.</li> <li>- Pandangan ke depan.</li> </ul>
3.	<i>Ngisin-isin</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jari telunjuk tangan kanan berdiri, sedangkan jari yang lain mengepal seperti menunjuk.</li> <li>- Tangan kiri di pinggang.</li> <li>- Badan <i>melenggak - lenggok</i> ke kanan dan ke kiri.</li> <li>- Kepala mengikuti gerakan badan.</li> </ul>
4.	<i>Tidur</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telapak kedua tangan menempel, lalu diletakan di telinga kanan dan kiri saling bergantian.</li> <li>- Posisi badan <i>melenggak- lenggok</i> ke kanan dan kiri.</li> <li>- Kepala menempel pada kedua tangan dan mengikuti tangan.</li> </ul>
5.	<i>Megal-megol</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kedua tangan di pinggang.</li> <li>- Kedua kaki rapat lalu pantat <i>megal-megol</i>.</li> </ul>

## Lampiran 08

## Foto-Foto



Gambar 7 : Mengamati tingkah laku dan ciri *menthok*  
(dok. Sekar, 2014)



Gambar 8: Gerakan *nyucuk* pada Tarian Dolanan Anak *Menthok*  
(dok. Sekar, 2014)



Gambar 9 : Gerakan *tidur* pada Tarian Dolanan Anak *Menthok*  
(dok. Sekar, 2014)



Gambar 10: Gerakan *megal-megol* pada Tari Dolanan Anak *Menthok*  
(dok. Pribadi, 2014)





Gambar 11 : Permainan membuat tiruan *menthok* dari cup roti  
(dok. Sekar, 2014)



Gambar 12 : Permainan kolase (dok. Pribadi.2014)





Gambar 13: Permainan menggunting (dok. Sekar, 2014)



Gambar 14 : Permainan *play dough* (dok. Sekar, 2014)



Gambar 15 : Permainan mewarnai (dok. Sekar, 2014)



Gambar 16 : Permainan menggunting gambar *menthok* dan telur (dok. Sekar, 2014)



Gambar 17: Permainan menempel (dok. Pribadi, 2014)



Gambar 18 : Permainan *play dough* warna (dok. Pribadi, 2014)





Gambar 19 : Penerapan metode *Beyond Center and Circles Time*  
(dok. Pribadi, 2014)



Gambar 20 : Pijakan Setelah Main (dok. Pribadi, 2014)



Gambar 21 : Pemberian *reward* berupa bintang  
(dok. Sekar, 2014)



Gambar 22 : Pentas seni akhir tahun (dok. Sekar, 2014)



Gambar 23 : PAUD Sekarsari (dok. Sekar, 2014)





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRMP/BS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 03081/UN.34.12/DT/III/2014  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi

14 Maret 2014

**Kepada Yth.**

**Kepala PAUD Sekarsari Sidokerto Godeal  
Sleman**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

***Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran tari Dolanan Anak Usia Dini melalui metode Beyond Center and Cicles (BCCT) di PAUD Sekarsari Sidokerto Godeal Sleman***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : SEKAR CAHYANING PURNAMA  
NIM : 10209241006  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Tari  
Waktu Pelaksanaan : Maret 2014  
Lokasi Observasi : PAUD Sekarsari Sidokerto Godeal Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001

**KELOMPOK BERMAIN "SEKARSARI"  
DUKUH XIV-SIDOKARTO-GODEAN- SLEMAN – YOGYAKARTA  
SK DIKNAS SLEMAN No 385/KPTS/2013 .Telp 082133770049**

---

**SURAT KETERANGAN**

**Nomer :18 /KB -Skr/VII/2014**

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

**Nama : Sekar Cahyaning Purnama**  
**No Mhs : 10209241006**  
**Fak/Jurusan : FBS/Pendidikan Seni Tari**  
**Alamat :Dukuh XIV, Sidokarto, Godean,  
Sleman,Yogyakarta.**

Telah mengadakan penelitian di Kelompok Bermain  
Sekarsari,Sidokarto ,Godean pada bulan April – Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini dapat di gunakan sebagai bukti bahwa  
mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di  
Kelompok Bermain Sekarsari.

**Godean 10 Juli 2014**

Kepala Sekolah  
  
**Dra. Lies Sri Supeni**  
